Broj 61 6/10 Srbija 80 DIN. • CG 1 EUR • BiH 2 KM

IMAMO JEDAN NINTENDO WII ZA VAS!

www.screenfun.rs

SCREENFUN

Prince of Persia: Forgotten Sand

Mnogo više od proste podrške istoimenom filmu

Splinter Cell: Conviction

Sam Fisher ponovo jaše!

TOM CLANCY'S

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Linkujte budućnost!

GeForce GTX480

Samo za ozbiljne igrače

APB

MMO koji vas neće ostaviti ravnodušnim

Crysis 2

Ko kaže da je kriza prošla? Tek dolazi!

POGODAK U DUŠU: UMETNOST IGARA JASONA ROHRERA

Stark

da li želiš da budeš moj

?

sweee vole Sweeet!

Reč urednika

Šta je to sa zaposlenima u industriji video igara u poslednje vreme? Svi su se nešto opustili, pa im se dešavaju propusti koji ih često koštaju glave, ali koji nama igračima mame osmeh na lice. Nedavno smo bili svedoci kako je neki lik slučajno najavio igru Gears of War 3: na Xbox Liveu, koji vidi "samo" nekoliko miliona ljudi dnevno, pustio je objavu da treći deo stiže u aprilu sledeće godine. Dve slučajne najave stigle su i s Twittera, pa je tako glumac David Sullivan objavio kako je baš krenuo na kasting za igru inFamous 2. Šta mislite, je li se ovo svidelo Soniju, koji ovakve stvari voli da drži u strogoj tajnosti? Sigurno im se nije dopao ni status koji je kompozitor tvitovao, a u kojem se hvali kako je dobio posao da napiše nove kompozicije za nastavak igre Little Big Planet. Hm, ne bismo mu bili u koži. Naravno, sada već legendarno gubljenje najnovijeg iPhonea u nemačkog pivnici samo je šlag na torti kad je reč o baljezgarijama u poslednje vreme.

Pošto je očito trend da informacije slučajno izleću u javnost, mi ćemo se potruditi da vam ništa ne otkrivamo o supertajnom projektu zvanom "ScreenFun portal". Ups!

Igor Conić

Nova rubrika: Mini-opisi **str. 54**

Sledeći broj izlazi 16. juna 2010.

2 poklon-postera **Prince of Persia: The Forgotten Sand** i **Splinter Cell: Conviction**

twitter
@screenfun
Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
http://twitter.com/screenfun

Preview

4 **Ghost Recon: Future Soldire**
Kako će izgledati budućnost ratovanja?

10 **Prince of Perisa: The Forgotten Sand**
Prince nam se vraća u novom izdanju

12 **Crysis 2**
Ko kaže da je kriza prošla? Tek stiže!

14 **Formula 1 2010**
Nova sezona sa Šumaherom

16 **APB**
MMO koji vas neće ostaviti ravnodušnim

Special

18 **Umetnost igara Jasona Rohrera**
Igre koje će vam dotaći dušu

22 **Teorije zavere u video igrama**
Ne verujte svemu što čujete

24 **Ratovi i čekići 41. veka**
Sve o serijalu Warhammer 40.000

Test

po abecednom redu

46 **Age of Pirates 2**
44 **Dead to Right: Retribution**
50 **Global Agenda**
42 **GTA: Episodes from Liberty City PC**
40 **Lucidity**
47 **Majesty 2: Kingmaker**
47 **Prison Break: The Conspiracy**
48 **Settlers 7: Paths to a Kingdom**
52 **Simon the Sorcerer 5**
36 **Spinter Cell: Conviction**
45 **Star Wolves 3: Civil War**
41 **Zombie Driver**
54 **Mini-opisi:** Metal Slug Complete, Castlevania: The Adventure Rebirth, Mortal Kombat II, Mega Man 10, Final Fight: Double Impact, Comix Zone

Software

56 **Dual boot**
Windows XP i sedmica na jednom računaru

Hardware

58 **GeForce GTX480**
Koliko je stvarno jaka

Fun

60 **Megaposter**
Treći deo Alise iz Tekkena 6

61 **Svaštara**
Šta igra MC Stojan?

62 **Game Over**
Sve za Blizance

Još u ScreenFunu

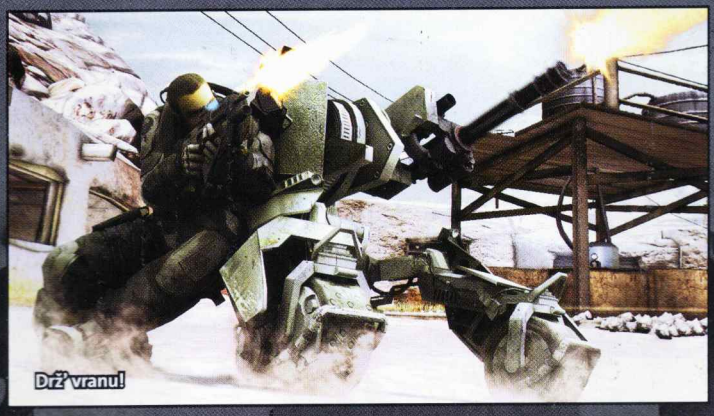
18 **Vesti**
Najavljen PES2011, Novi CoD i Assassin's Creed

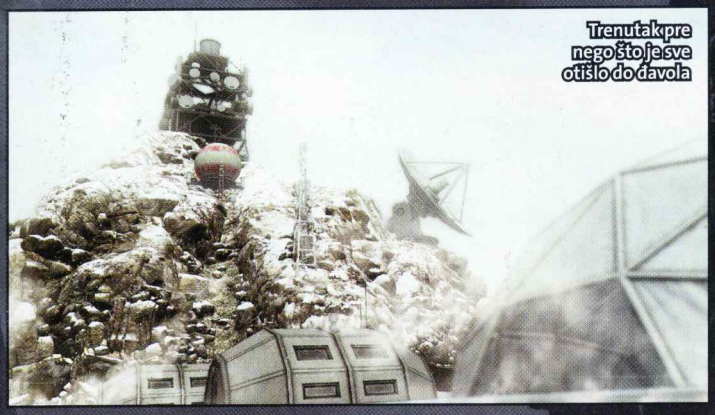
30 **A sada malo vi**
Ko je osvojio World of Warcraft?

53 **Nintendo Wii na poklon**
Konzola za nastupajuću letnju sezonu

Ako je suditi po novom Ghost Reconu, bliska budućnost je, u stvari, daleka sadašnjost!

CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER™


Drž' vranu!


Trenutak pre nego što je sve otišlo do đavola

Ghost Recon je uvek zastrašujuće dobro predviđao blisku budućnost rata, tačnije – ulogu i način borbe specijalnih jedinica u njemu. Možda to i nije toliko teško, s obzirom na to što se osnove ratovanja ne menjaju drastično tokom deset do 15 godina, za koliko su igre Ghost Recon uvek "skakale" unapred. Novi Ghost Recon – nazvan, bez bespotrebnog ulepšavanja, Future Soldier – i dalje ostaje u tom okviru, ali su promene koje predviđa u domenu opreme i sposobnosti specijalnih operativaca na prvi pogled poprilično naučnofantastične. A najfantastičnije od svega je što su sve one zaista u skladu s predviđanjima stručnjaka o razvoju američke vojne tehnologije. Osim toga, zasnovane su na atkuelnim projektima koje u ovom trenutku razvijaju SAD.

Nove igračke samo su deo jednog prilično drugačijeg iskustva, što u novoj igri čeka sve veterane Ghost Recona. Prvo što smo imali prilike da vidimo u demou koji je dosad prikazan jeste, po našem mišljenju, i najgotivnija stvar: novi egzoskelet, koji vojnicima omogućava da nose oko 150 kila opreme bez po muke, osim što ih čini bržim, agilnijim i sposobnijim za borbu prsa u prsa, a to otvara nove opcije za interesantno ubijanje i onesposobljavanje protivnika. U egzoskeletu možete bez frke odsprintati u zaklon, zaleteti se i oboriti protivnike ili se koristiti borilačkim veštinama osmišljenim za specijalne jedinice, kakve su Sambo ili Krav Mag. Sve to stvara utisak jedne brže i više akcione igre od ranijih naslova iz ovog serijala – korak više ka Gears of Waru nego ka bilo čemu drugome.

Novitet su i klase, nazvane Commando, Engineer, Recon i Sniper, koje odgovaraju poznatim standardima, s tim što se sad svaka može podičiti novim interesantnim posebnostima. Commando se može koristiti raketnim bacačem koji mu je prikucan na rame, Engineer upravlja raznovrsnim dronovima i služi se elektromagnetnim oružjem, a Sniper sada

Maskirani navrli na pendžere

Vidi, mama, mogu unazad!

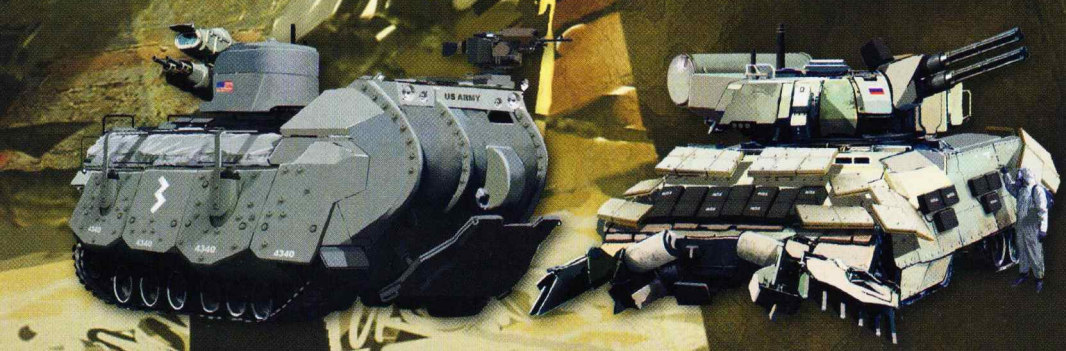
Pazi da ne razbiješ tačskrin!

Klizeći faul bez lopte

nalazi metu sa stvarno neverovatnih razdaljina... Ali zvezda je, kako mu ime kaže, Recon, koji pre svega ima sposobnost optičke kamuflaže, što ga čini praktično nevidljivim u borbi (da, i ta se tehnologija već razvija i nije daleko od upotrebe u stvarnosti – čisto da znate). Glavni novitet u igri potiče iz želje tvoraca da na neki način simuliraju umeće i uigranost pravih specijalaca, koji provode godine trenirajući, jedući i piškeći zajedno, baš kako bi poznali svaki treptaj saboraca i delovali kao podmazana mašina za ubijanje. Rešenje koje je studio Ubisoft Paris smislio prilično je jednostavno: prosto držanje dugmeta kada vam je saborac blizu omogućava vam da uđete u link, gde ćete samo vi biti odgovorni za kretanje: ostali saborci s kojima se ulinkujete automatski će se kretati isto kao vi, svaki gledajući na svoju stranu (ako su vas dvojica), leđa u leđa (ako su vas trojica)... i tako dalje do maksimuma od osam ulinkovanih igrača. Tako ostali igrači u linku ostaju slobodni da dobro gledaju unaokolo i koriste se određenim sposobnostima. Dodatna fora je baš u tome što se specijalne sposobnosti šire na sve ulinkovane saborce, tako da Recon može učiniti druge u linku nevidljivim, a Commando im, na primer, omogućiti češće pucanje. Tvorci nazivaju ovaj novitet "deset godina iskustva pritiskom na dugme" i hvale se njime kao najzanimljivijim, ali i najtežim za balansiranje... Naoko nam se čini da će sada biti teže napraviti pravu zasedu, a mogući su i razni "broken" komboi specijalnih sposobnosti. Trebaće dosta truda da se sve to ispegla kako treba... Mada se nama čini da jedna pravovre-

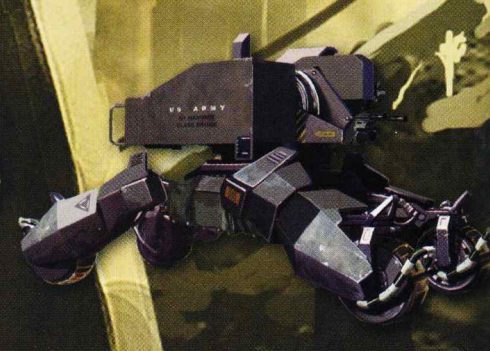
Uključen mu blutut

Žestoka mašinerija za napad i odbranu



APC: Ubitačni transporter guštera za klanje

Attila: Zove se jednostavno, ubija brzo



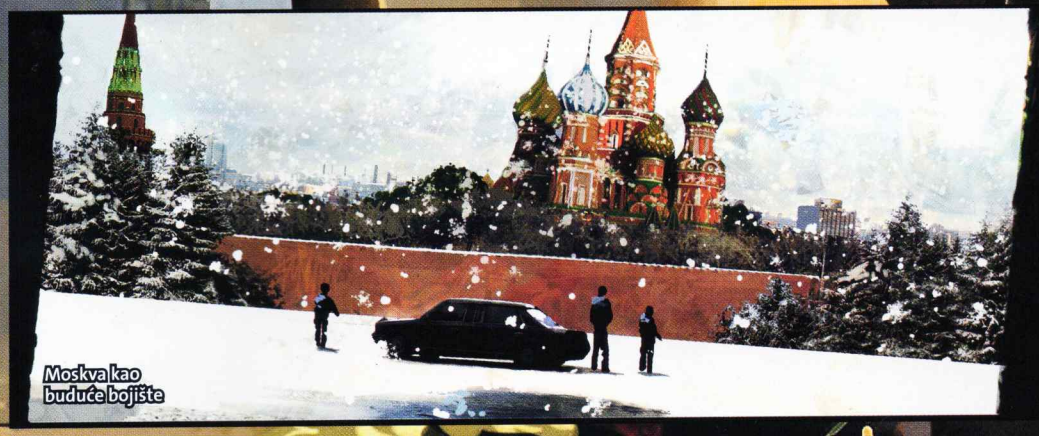
Drone: Pustite ga da izvidite situaciju

Kako se rešiti ovog tenkića? Tu je mortar!

meno bačena granata može rešiti problem bilo koje ekipe nabijene na korak jedan od drugoga – čak i ako su svi skoro nevidljivi.

Ovaj Ghost Recon će se više od svih prethodnih fokusirati na timski rad, pa će tako biti i u kampanji, koja će vam omogućavati da igrate u paru preko interneta, sa sve mogućnošću izlaženja iz igre i priključivanja u hodu. Sama kampanja biće smeštena u alternativnu Rusiju, u kojoj su ultranacionalisti preuzeli vlast, a sastojaće se od 14 misija. Tvorci takođe obećavaju da će vam sve što sakupite i otkrijete u kampanji biti na raspolaganju kada uđete u pravu arenu – multiplejer na netu.

Sudeći pro prikazanom, osnove igre solidno su postavljene, a sad se radi na peglanju grafike radi dostizanja tih svetih 60 frejmova u sekundi, kao i ravnoteži gejmplej elemenata radi dostizanja optimalne zabave. Bez sumnje, novi Ghost Recon biće dostojan nastavak čuvenog serijala, tako da se nadamo dobroj zabavi – kao i tome da ovaj put Ubisoft i Tom Clancy nisu baš tako dobro predvideli budućnost.



Moskva kao buduće bojište

Tekst: Mihailo Tešić

Hi-tech Drone za hi-tech rokanje

Ghost Recon: Future Soldier

ŽANR: akcija

IZDAVAČ: Ubisoft

BROJ IGRAČA: 1–16

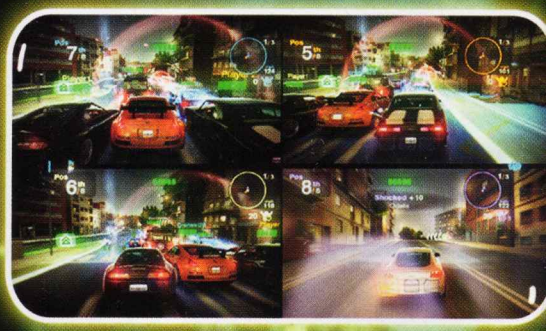
TERMIN: jesen 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Dosledno tradiciji, novi Ghost Recon vodi nas u blisku budućnost borbe s novom kul opremom, koja deluje naučnofantastično, ali koja će, verovatno, uskoro postati stvarnost!

VRHUNSKA VOŽNJA

VIŠESTRUKA POBOLJŠANJA
ZA RAZARAJUĆE NAPADE



4 IGRAČA NA
PODELJENOM EKRANU

"Blurov mod za više igrača je Call of Duty: Modern Warfare m

"Jedno od najboljih online iskustava god

"Prerasli Mario Kart." GAMESPOT

7+ www.pegi.info

PS3 XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM BIZARRE CREATIONS

ACTIVISION

© 2010 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Blur is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. '2', 'PlayStation', 'PS3' and the PS3 symbol are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS3' is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

activision.com

blur™

20 IGRAČA ONLINE
TIMSKA TRKA

...dju vožnjama." CVG.CO.UK
...ne." IGN
...UK

IZLAZI 28. MAJA 2010.

www.blurgame.com

Ovlašćeni distributer
COMPUTERLAND
Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games

Šta će Princu mostovi, kad zna da trči po zidovima?

PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SAND

Novi Prince of Persia mnogo je više od proste podrške istoimenom filmu!

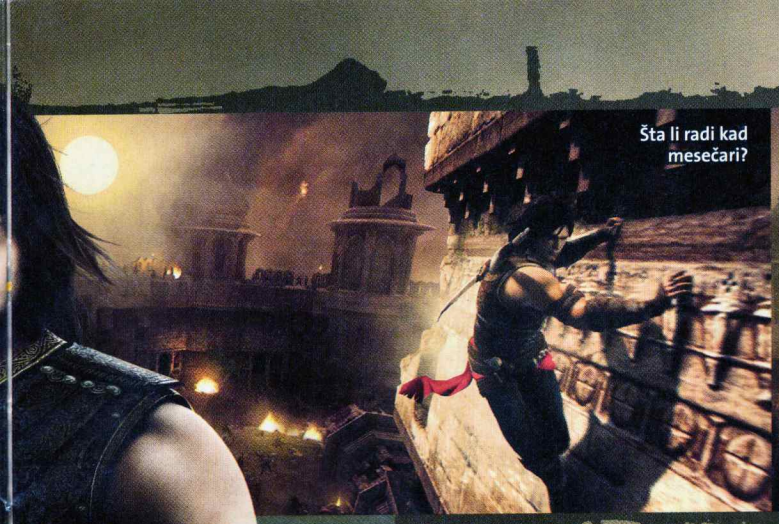
Lako bi se moglo dogoditi da PoP: The Forgotten Sands bude prokazan kao još jedan jadan pokušaj da se unovči po zlu poznata povratna sprega zvana "igre zasnovane na filmovima zasnovanim na igrama". Još više zato što PoP serijal ima zaista vrhunski pedigre, koji je ostao pomalo ukaljan poslednjih godina, kada su ljudi što su napravili hit s igrom The Sands of Time prešli na Assassin's Creed. Srećom, sudeći po svemu što smo dosad mogli videti, The Forgotten Sands jeste igra u pravom fazonu i deluje kao svestan napor da se napravi jedna ozbiljna izazovna platformsko-akciona zabava, jedan pravi i dugo čekan duhovni nastavak The Sands of Time, po našem mišljenju, opušteno najbolje igre s persijskim princem u glavnoj ulozi.

Iako je dotična igra imala zvanični nastavak – Warrior Within, između događaja prikazanih u te dve igre postoji raspon od sedam godina, što je više nego dovoljno vremena da se tu smesti nov naslov. U svakom slučaju, zaplet The Forgotten Sands nije ništa revolucionarno i prati već poznate prinčevske šablone – ako postoji neko vanvremensko zlo koje se može osloboditi da pohara sve što znamo i volimo, računajte na to da će Princ biti tu. A ako već on nije direktno odgovoran, neko od njegove rodbine naći će se da uprska stvar. Ovaj put je u pitanju njegov brat, proročki nazvan Malik. Grad kojim Malik vlada – pod opsadom je, a on, umesto da se preda ili bori svojom krvlju i sabljom dimiskijom, rešava da u pomoć zazove ukletu armiju peska, sačinjenu od peščanih demona i mrtvih duša, da razveje protivnika. Uspeva, ali kako to obično ide, armija peska podivlja – i sada je ceo grad u opasnosti, preplavljen groznim bićima. Srećom, u pomoć dolazi naš Princ, a kako i herojima trebaju pomoćnici, uz njega je i Razia, seksi duh (dušica?) iz boce, koja će Princa obdariti njegovim magijskim sposobnostima.

Dotične magijske sposobnosti ključni su gejmplej novitet. Pored dobro poznate sposobnosti premotavanja vremena, Princu su sad na raspolaganju i četiri elementalne moći, koje mu omogućavaju nov superherojski nivo. Naš junak sada može biti čvrst poput stene, za sobom ostaviti plameni trag, prizvati kovitlac što će oduvati protivnike, ali i učiniti vodu čvrstom. Poslednja sposobnost biće najvažnija, čak toliko da je za nju rezervisa-

Zar vam se ne čini da Princ ima malu glavu?

Jedite nešto! Svi ste mi se nešto osušili...


Šta li radi kad mesečari?

Ti ćeš meni ugrađivati antipiratsku zaštitu!

no zasebno dugme. Naime, dok ostale elementalne sposobnosti pre svega dolaze do izražaja u borbi, moć zaleđivanja vode – od presudne je važnosti za akrobatsko-platformske zezancije. Dizajn nivoa umnogome podseća na Sands of Time, te su tako tu i brojne fontane, vodoskoci i slapovi, koji pravovremenim zaleđivanjem postaju hvataljke, ručke i stubovi pomoću kojih možete dosegnuti i do onih, na prvi pogled, nedostižnih delova. Naravno, to će zahtevati ne samo reflekse nego i razmišljanje i sve pažljivije planiranje kako igra napreduje. S jedne strane, nivoi su pametno postavljeni i prepuni zamki, a s druge, sve elementalne moći troše energiju, koju stoga morate mudro rasporediti i obezbediti sebi trenutke kada ćete moći na miru da čekate da se ona ponovo napuni.

I borba je pretrpela velika utezanja i napumpavanja. Protivnici u prva tri prikazana nivoa raznovrsni su, brojni i problematični. Ne samo što će biti različitog stepena snage i inteligencije nego će biti i protivnika koji uporno prizivaju nove zlotvore i čija brza eliminacija čini razliku između života i smrti. Tvorci tvrde da ćete upadati u situacije u kojima se borite i s pedesetak protivnika odjednom, ali to neće biti ništa što jedan dobro apliciran vrtlog ne može rešiti. Stoga, ne očekujte ovde one skoro šahovske duele jedan na jedan, kakvi su krasili PoP rimejk od pre dve godine. Princ više neće umeti da blokira, ali će zato imati sijaset napada kako bi se mogao nositi sa silesijom protivnika koji ga stalno opsedaju.

Vetarani serijala već s nestrpljenjem i svrabom u prstima postavljaju sebi najvažnije od svih pitanja: Koliko će novi PoP biti težak? Ako je suditi po prva tri nivoa – poprilično. Ipak, zasad to ne deluje surovo niti nehumano: gine se taman dovoljno da osetite izazov i da budete mnogo srećni kada najzad uspete da preskočite, pretvorite pravovremeno vodu u led, uhvatite se za novonastalu šipku doskočite na platformu, oduvate kosture, mačem nalupate bosa i protrčite dalje, jednom rečju – da sve uradite u stilu pravog princa!

E, idem kod nje, pa makar crkô!

Jesi li ti iz vulkanske prašine?

Jump around! Jump up, jump up and get down

PoP: The Forgotten Sands

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 20. maj
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Ako ste poželeli da igrate celu igru nalik nivoima Assassins' Tomb iz Assassin's Creed 2, onda će The Forgotten Sands biti prava gozba za vas

Tekst: Mihailo Tešić

pc ps3 360

CRYSIS 2

Mislite da je kriza prošla? Lažu! Vraća se krajem godine – još jača i opasnija!

Veliki rased otvorio se ispod metropole

Unapređeni AI garantuje interesantne okršaje po ulicama Velike jabuke

Da budemo iskreni, ono po čemu je igra Crysis ostala najviše upamćena jeste opčinjavajuća grafika, što i nije bilo neko iznenađenje budući da je reč o tvorevini studija CryTek, poznatog po jednako vizuelno spektakularnim Far Cry igrama... Hm, kada ovako poređamo sva ta imena, čini nam se da je, možda, Cry neki lajtmotiv za njih. U svakom slučaju, premisa je bila već viđena, mada je sama priča zanimljiva: otkriven je vanzemaljski artefakt, tamo negde na Pacifiku, a vaš lik, elitni pripadnik Delta Forcea, trebalo je da se izbori za to da napredna vanzemaljska tehnologija završi u rukama pravednika, tj. Amerikanaca, a ne u rukama zlih Severnokorejaca i ostalih vanzemaljaca.

Krenimo još nekoliko godina u budućnost i smestimo se u Njujork, gde se događa Crysis 2. Velika jabuka nije samo trula nego i izgrizena i raspadnuta, pošto su vanzemaljci konačno došli da naplate račun. Naravno, njihova tehnologija je naprednija od ljudske, a sudeći prema prikazanom, izgleda da će to važiti i za njihovu inteligenciju – i to ne samo u priči nego i u njihovom ponašanju u borbi. I tako, dok Njujork gori, vi treba da uspostavite kakav-takav red i pokažete zlotvorima šta znači pravi ljudski mačizam i želja za slobodom. Kako biste u tome imali makar sportsku šansu, biće vam na raspolaganju nova verzija oklopa Nanosuit iz prve igre, kreativno nazvana Nanosuit 2. Glavni pomaci u tehnologiji Nanosuit kreću se u okvirima "još više već viđenog", sudeći po onome što su tvorci prikazali u najnovijem demou igre. Prikazana su dva segmenta – u prvom ste u sukobu s Crynet obezbeđenjem, tj. kako to obično biva, borite se s ljudima, dok vanzemaljci raznose svet oko vas (da, tvorci obećavaju kompleksan i ozbiljan zaplet ispunjen peripetijama). Vaš lik će sada moći još duže da bude nevidljiv, pa se akcenat pomera na šunjanje i podmukle napade na blaženo nesvesne protivnike. U svem tom šunjanju, a zahvaljujući izoštrenim senzorima Nanosuita 2, možete prisluškivati šta vojnici pričaju i tako saznati više o događanjima. A kad se otkrijete i započne razmena olova, Nanosuit 2 garantovaće vam dugotrajnije preživljavanje: u demou su na igrača leteli i meci i rakete, a sve je vrlo lepo i realistično uništavalo okolinu, dok je igrač uspevao da preživi.

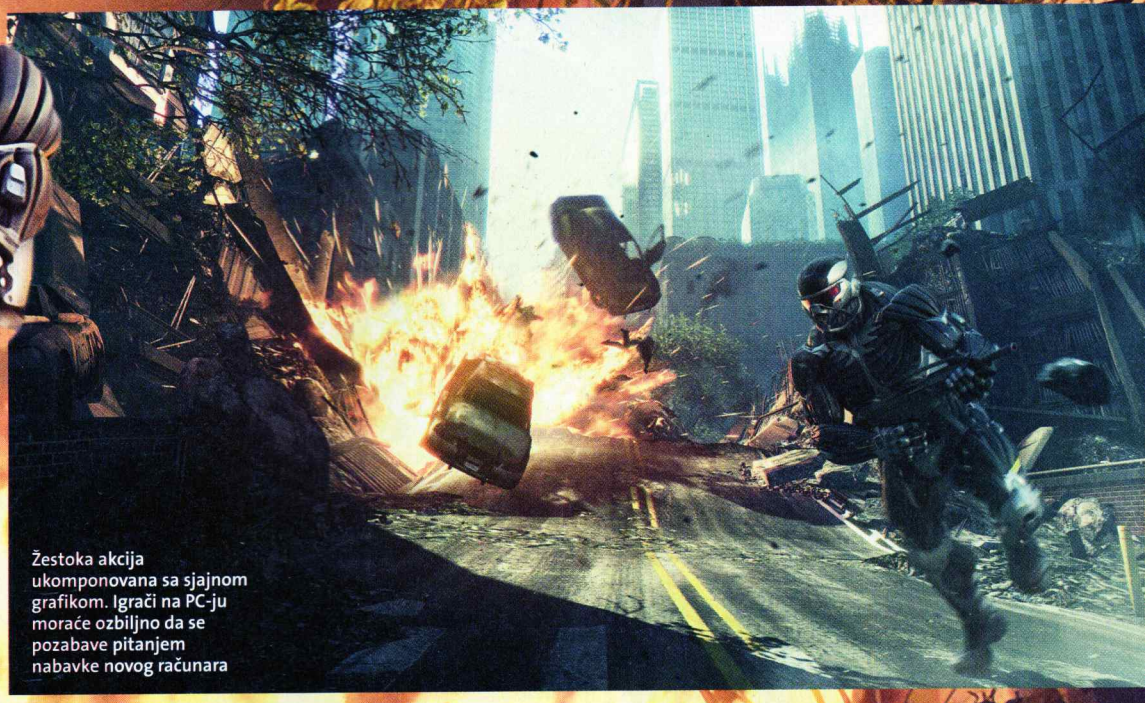
Nanosuit 2: Adut za preživljavanje u Njujorku

Telemetrijska komunikacija do 15 terabajta u sekundi na 6.000 kanala

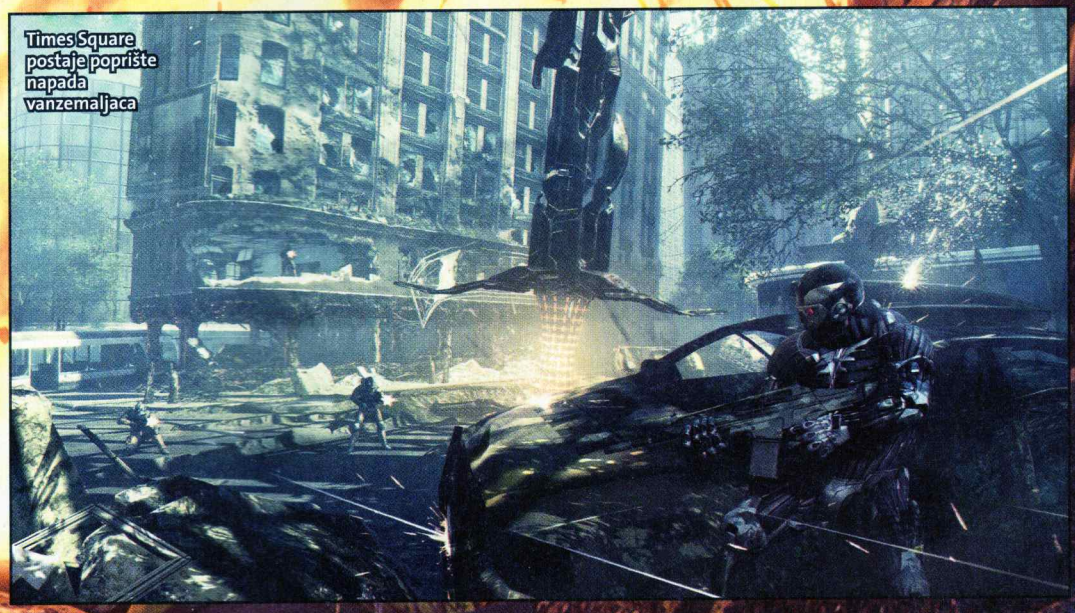
Hidrogenske ćelije s parazitskim krvno-glukoznim infuzijama

Karbonska nanovlakna s fleksibilnim keramčkim epideromom

Titanijumski egzoskelet s neurointegracijom autonomnog rada



Žestoka akcija ukomponovana sa sjajnom grafikom. Igrači na PC-ju moraće ozbiljno da se pozabave pitanjem nabavke novog računara



Times Square postaje poprište napada vanzemaljaca

U drugom segmentu na tapetu su bili mrski vanzemaljski zavojevači, a razvojni tim pokazao nam je da umeju odlično da postave i režiraju scene. Segment počinje tako što junaka zarobljavaju Crynet operativci, koji ga ukrcavaju u helikopter. Ali baš tada udara zemljotres, zapravo, vanzemaljski napad, koji potpuno rastura zgradu, što je još jedna demonstracija sjajne fizike igre. Sve se to događa bez prekida, kao da ste zaista tamo, u maniru najboljih Half-Life scena, dok vanzemaljci ubijaju Crynetovce, a vaš lik se grči da pokrene Nanosuit.

Ono što je tu postalo očigledno jeste da vanzemaljci zaista deluju inteligentno (za razliku od Crynetovaca), sklanjajući se se od vaše vatre i eksplozija.

Al čini se vrlo sposobnim – ne samo da protivnici koriste zaklon, izbegavajući indirektnu vatru, nego umeju i da sarađuju. U demou su dva vanzemaljca napala junaka, svaki s jednog boka, što je stvarno delovalo zastrašujuće kada se uzme u obzir njihova veličina i zloćudnost. Dakle, ne samo što su individualne mašine za ubijanje nego umeju i da sarađuju – a tvorci su nagovestili da nas čekaju još svakakva (ne)prijatna iznenađenja u pogledu varijeteta protivnika. Ništa manje nismo ni očekivali.

Crytek nesumnjivo ume da napravi vrhunsku grafiku, a treća iteracija njihovog CryEnginea u ovoj će igri zaista zasijati punim sjajem. Iako je ovo još relativno rani demo, sve već izgleda spektakularno i sve je teklo besprekorno na Xboxu 360. Ne samo što su likovi detaljni i životno animirani nego je i fizika okoline potpuno realistična: sve se ruši nekako ispravno, kamenje pada kako biste i očekivali, stvari se raspadaju kako su nas učili (u filmovima)... A da ne govorimo o tome koliko stvarno izgledaju i kamenje, i drveće, i zgrade – Njujork nikad dosad nije tako realistično predstavljen u nekoj igri, makar i razrušeni i spaljeni Njujork budućnosti.

Crysis 2

ŽANR: FPS

IZDAVAČ: Electronic Arts

IGRAČA: 1–32 TERMIN: zima 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP

UTISAK: Crysis 2 već deluje kao da će biti novi "miss FPS", kraljica lepote koja će izvući maksimum iz postojećih konzola i tražiti od vas da uložite u nov PC. Imate vremena otprilike do kraja godine da uštedite

Tekst: Mihailo Tešić

pc ps3 360

Iako su na svim prikazanim slikama bolidi iz 2009 – F1 2010 obrađivaće samo tekuću sezonu

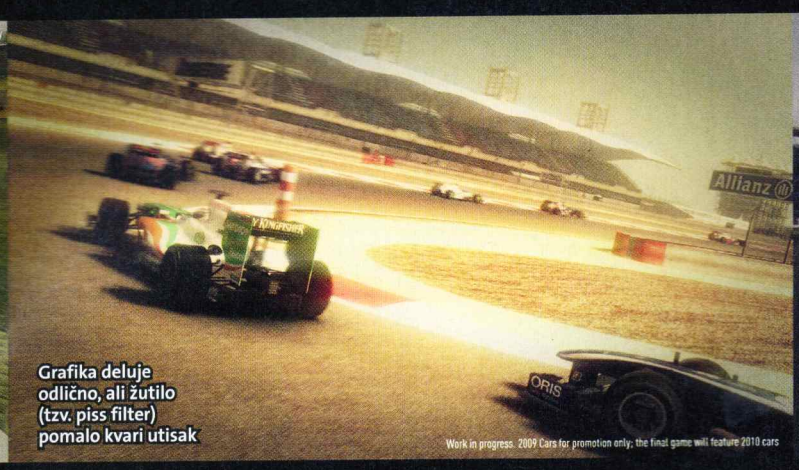
F1 2010

Formula 1™

Šumaherov povratak razbuktao strasti

Zvuči neverovatno, ali bez obzira na to što je "najbrži cirkus" daleko najpopularniji auto-sport na svetu, prošlogodišnji F1 2009 za Wii i PSP ostao je upamćen kao prva igra zasnovana na Formuli 1 u poslednje tri godine! Ipak, po rečima Codemastersa, ovo je bio samo eksperiment, to jest priprema za ono što sledi u F1 2010, koji se već duže od dve godine razvija samo za PS3, Xbox 360 i PC.

Ovaj izdavač je prethodnih godina izbacio nekoliko sjajnih ali potpuno arkadnih igara – DiRT ili GRID, pa se postavlja pitanje je li uopšte realno očekivati da F1 2010 bude autentična simulacija. Razvojni tim najavljuje da se o tome zaista vodi računa, iako će postojati i poseban arkadni mod za manje zahtevnu publiku, kao i ceo niz standardnih pomagala – automatski menjač ili kontrola proklizavanja. Najveći izazov svakako će predstavljati kreiranje razlike između bolida – McLaren Mercedes i Ferrari sigurno moraju biti brži i prijatniji za vožnju od novoformiranog Hispania Racinga, za koji je i završavanje trke veliki uspeh. Budući da je u ovogodišnjem šampionatu zabranjeno dolivanje goriva, bolidi će tokom trke postajati lakši i samim tim brži. S druge strane, uključeno je i simuliranje trošenja pneumatika, ali i vremenske prilike. Na primer, staza se nikad neće ravnomerno natopiti kišom – delovi ispod krošanja drveća mogu biti praktično suvi, dok će se na neravninama stvarati barice.

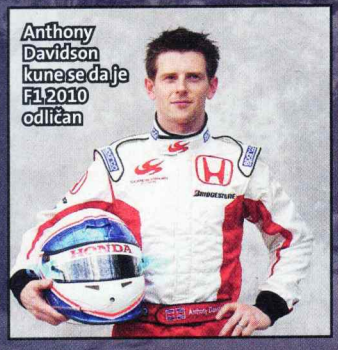


Grafika deluje odlično, ali žutilo (tzv. piss filter) pomalo kvari utisak

Nivo realizma moći će detaljno da se podešava

Pitamo se hoćemo li i u igri moći da pređemo preko noge nekom nesmotrenom članu pitstop posade

Pravi čovek na pravom mestu



Anthony Davidson kune se da je F1 2010 odličan

Odluka Codemastersa da na razvoju igre angažuju Anthonyja Davidsona čini se kao pun pogodak, jer u pitanju nije samo bivši vozač Formule 1 već i strastveni igrač. Anthony je u karavanu F1 bio od 2002. do 2009, i to kao član timova Minardi, Super Aguri, British American Racing i BrawnGP (interesantno, nijedan od njih više ne postoji), i prikupio dragoceno iskustvo, što će mu sigurno pomoći da F1 2010 bude bolji.

Vožnja po kiši je za dva koraka bolja nego u ranijim F1 simulacijama

Iako još nije sigurno hoće li se na njoj voziti, staza u Koreji je uključena u igru

Iako se na materijalu prikazanom dosad vide jedino bolidi iz prošlogodišnje sezone, F1 2010 će posedovati sve staze, vozače i timove iz aktuelnog takmičenja, uključujući i nove konstruktore, poput Mercedesa odnosno, verovatno, najvećeg vozača svih vremena – Michaela Schumachera.

Karijerni režim dosad smo viđali u raznim F1 i moto simulacijama, ali smo uvek konstatovali da je najveći problem u tome što on uvek ispadne veoma sličan klasičnoj sezoni. Codemasters ističe da je svestan toga, kao i da će se ovaj mod umnogome razlikovati od šampionata, i to ne samo po tome što ćete moći da prelazite iz tima u tim. Ono s čime ćete još morati da se nosite jeste odnos prema medijima, kao i direktan duel s klupskim kolegom, to jest borba za status prvog vozača. Karijera će, inače, moći da traje najduže sedam sezona, a ako se odlučite da ona bude kraća, već na startu ćete imati mogućnost da vozite za neku od najboljih ekipa. Informacije o onlajn režimu još su oskudnije, pa je nemoguće reći bilo šta osim da će on sigurno biti u igri.

Kada je reč o grafici, Codemasters je odlučio da upotrebi najnoviju generaciju svog EGO enginea, koji se sjajno pokazao u DiRT-u 2. Staze i bolidi izgledaju fantastično, a mnogo pažnje posvećeno je i pitstop posadama, te animaciji njihovih pokreta. Ono što nam se ne dopada jesu vizuelni filteri, zbog čega boje ne izgledaju prirodno, već vuku na žuto. Nadamo se da će ovo makar moći da se isključi, jer su dosadašnje reakcije igrača vrlo negativne.

Budući da se željno iščekuje od dana kada je najavljen, sigurni smo da Codemasters zna da je F1 2010, možda, i najznačajniji projekat na kome su radili u prethodnih desetak godina. Iako je ostalo još dosta elemenata koji su nepoznanica, mislimo da niko neće biti razočaran kada se igra nađe u prodaji.

F1 2010

ŽANR: vožnja

IZDAVAČ: Codemasters

BROJ IGRAČA: 1–24 TERMIN: septembar 2010.

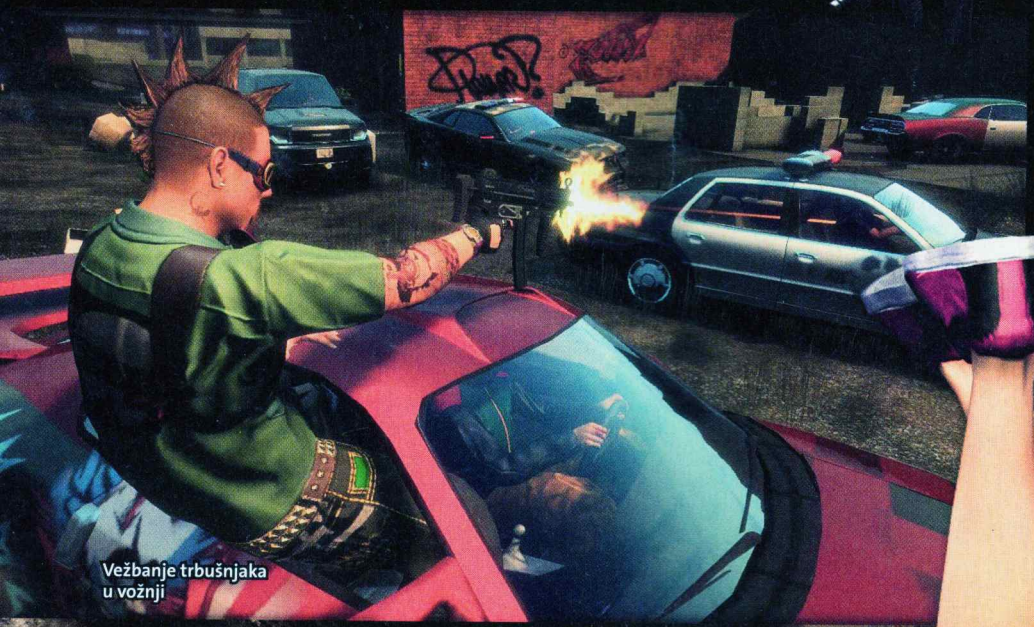
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Codemasters je poznat po sjajnim arkadama, a F1 2010 može ih proslaviti i među simulacijama

Tekst: Vladimir Dolapčev

APB

Opasni krimos koji seje strah ili pandur koji brutalno kažnjava i za najmanje prestupe? Izbor je na vama!



Vežbanje trbušnjaka u vožnji

Ukoliko vam se, na prvi pogled, učini da je APB, u stvari, multiplejer verzija Crackdowna ili Grand Theft Auta – nećete biti daleko od istine. Oba naslova kreirao je David Jones, sada i glavni dizajner APB-a, MMO-a koji bi ovog leta trebalo da izađe ekskluzivno za kompjutere s Windows okruženjem.

Razvojni studio opisuje APB (skraćenica od All-Points Bulletin) kao sve ono što su hteli da kreiraju u prethodnih dvadesetak godina i ono što je David Jones želeo da načini od serijala GTA. Srž igre predstavlja okršaj između predstavnika zakona i kriminalaca koji se oteo kontroli u fiktivnom gradu San Parou, podeljenom na tri dela: Financial, Waterfront i Social. Poslednji – Social District – namenjen je isključivo doterivanju vašeg lika i komunikaciji sa ostalim učesnicima. Vi treba da odlučite kome ćete se priključiti, jer će tas vage prevagnuti na određenu stranu u skladu s vašim aktivnostima (slično serijalu Fable). Pred vama će, naravno, biti i različiti zadaci u otvorenom svetu. Činjenje krivičnih dela, poput ubistva ili krađe, uvećava felony nivo i obezbeđuje vam više pažnje igrača koji će predstavljati "enforcere". Dueli ovih dveju frakcija odvijaju se tako što sistem automatski pronalazi igrače sličnog kvaliteta i kreira mečeve koji im se nude u toku igre. Po rečima autora, to omogućava netipičnu metodu usavršavanja u poređenju sa ostalim MMO naslovima, jer napredujete samo ako zaista postajete bolji.

Likovi su kreirani vrlo detaljno, pa je to jedna od najboljih stavki APB-a.

Je li dovoljno pečeno?

Ajde što si opljačkao banku, ali oktopod na majici?!

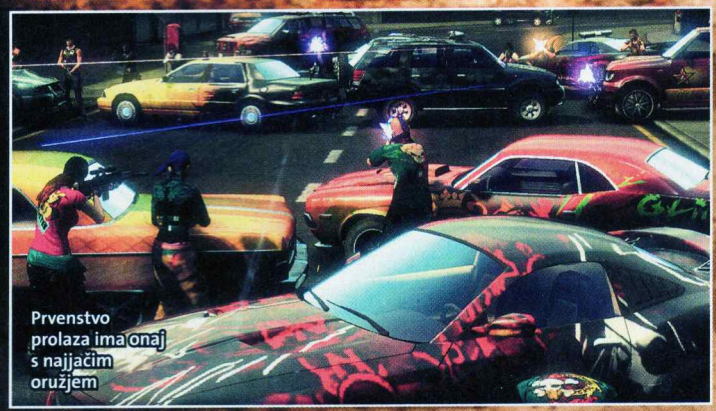
Joj, nisam htela da piškim na ulici!

Sklanjaj se, štekeru!

Tetovaže, odeću i vozila moguće je učiniti unikatnim, a sve to izgleda odlično uz modifikovani Unreal 3 engine, koji i ostatak igre čini sasvim impresivnim za jedno MMO ostvarenje.

Na zvaničnoj stranici naslova navodi se da će se APB bazirati na sistemu pretplate, pri čemu će se igračima uz kupljeni disk deliti startnih pedeset časova igre. Pored monetarnog načina produžavanja ovog vremena, ono će se obnavljati i in-game poenima. Njih ćete moći da osvajate igrajući ili kreirajući unikatne predmete, koje ćete kasnije prodavati drugima na svojevrsnoj pijaci u Social Districtu, a njoj ćete moći da pristupite u svakom trenutku.

Faza beta testiranja, koja je trenutno aktuelna, a u koju smo bili uključeni, prikazala nam je da na APB-u ima još dosta posla. Igra trenutno ima dosta bagova, od kojih su neki veoma ozbiljni – dovodili su do zamrzavanja računara, a kretanje likova i automobila je vrlo neuverljivo. Na ovim propustima moralo bi se ozbiljno poraditi do izlaska igre, jer razvojni tim u šakama ima interesantnu ideju, s kojom bi se mogao napraviti veliki uspeh.



Prvenstvo prolaza ima onaj s najjačim oružjem

last·fm

Bitno je i kako zvuči

Sada već standardna opcija ubacivanja sopstvene muzike biće još interesantnija, jer će svi učesnici – posredstvom aplikacije sajta last.fm, koja analizira to što vi slušate, a zatim pušta istu kompoziciju s plej-lista igrača u vašoj blizini u igri – moći da čuju šta vam trešti iz kola. Ukoliko oni nemaju određenu pesmu koju vrtite, last.fm potražiće i pustiti najsličniju numeru, što može izazvati čudne momente u slučaju domaćih izvođača koji su "pozajmljivali" pesme od stranih kolega. Pored toga, APB će imati i oko 100 licenciranih muzičkih numera, a neki od najpoznatijih izvođača najavljenih dosad jesu Alien Ant Farm, Yeah Yeah Yeahs, In Flames ili Rise Against. Takođe, moći ćete da sastavite svoju temu za ubistva. Kad god nekome 'skinete skalp', čuće se zvuk koji ste vi kreirali, što će za protivnike u blizini biti informacija da je bolje da beže.

APB

ŽANR: akcioni MMO
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: –
TERMIN: 1. jul 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Ukoliko se unese više sadržaja nego što ga ima trenutno beta izdanje, APB bi se lako mogao pretvoriti u veoma interesantno MMO ostvarenje

Tekst: Nikola Dolapčev

UMETNOST IGARA JASONA ROHRERA

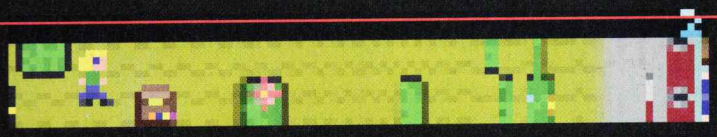
Njegove igre neće vas oduševiti grafikom i gejmplejom, ali će vam zato dotaći dušu

Ako vas video igre interesuju samo kao način da se zabavite, da ubijete vreme ili se dokažete (i sebi i drugima), možete slobodno preskočiti ovaj tekst i preći na prikaze najnovijih hitova. Gotovo je sigurno da nećete razumeti Jasona Rohrera i njegove igre. Ali vama ostalima (malobrojnima, pretpostavljamo) možda će nešto značiti to što je Jason Rohrer dosad najjasnije odgovorio na pitanje koje već deceniju-dve muči svet video igara, a to je: mogu li one biti umetnost? Pre njega bilo je jedino jasno da ih sačinjavaju delovi koji zahtevaju neku vrstu umetničkog izražaja (osmišljavanje zapleta, grafika itd.). Ali postoje li igre koje su same po sebi umetnička dela – za koje možemo reći da staju rame uz rame s romanima, filmovima ili pesmama što su dotakli dušu milionima ljudi širom sveta? To bi zahtevalo da igra celim bićem teži da iskaže neku ideju, ali i da izazove emocije, a ne samo da nas zabavi gejmplejom ili okupira pričom. Kada malo bolje pogledamo, odgovor je razočaravajuć. Veliki, popularni naslovi umetnička su dela otprilike koliko i letnji holivudski blokbasteri. A koga je briga? Zar se ne igramo radi zabave i želje za nagradom – uostalom, pogledajte tekst o budućnosti igara iz prošlog broja. Pa stvari nisu baš tako jednostavne, jer samo ako igre napreduju i na ovom planu – planu "duše", da tako kažemo – u budućnosti se mogu spasti od toga da postanu čist marketinški alat.

Okej, jasno je da igra može izazvati emociju – zadovoljstvo zbog pobede ili frustraciju zbog neuspeha, ali i nešto malo nijansiranije, poput uzbuđenja izazvanog dobro osmišljenom strategijom koja dovodi do neočekivanih rezultata, ili osećaj apropriacije igre (kada prepričavate kako ste nadigrali protivnika u Starcraftu, kako je tekla bitka, šta je ko uradio – to znači da ste igru aproprirali, da ste od onoga što su vam njeni tvorci dali napravili neki sopstveni sadržaj, za koji ste emotivno vezani). Ali tužna je činjenica što igara u čijoj su postavci mehanizmi koji omogućavaju emotivnu vezanost ima manje od planeta s inteligentnim životom (padaju nam na pamet samo Ico, Shadow of the Collosus i Braid). Ne postoji engine da vam bude bitan glavni lik. Nema gejmpleja za osećanje žala. Sve se svodi na dobro (ili loše) napisanu priču – u igrama koje priču imaju – ili na vaše savlađivanje igre i posledične osećaje zadovolj-

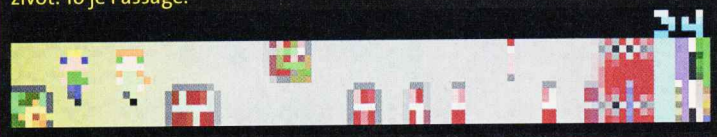
Diamond trust: Putevi dijamanata

Sledeća Rohrerova igra biće menadžment strategija za Nintendo DS, u kojoj imate ulogu dijamantskog kartela koji gleda da izvuče što više para pre nego što UN uvedu obavezu ispitivanja porekla dijamanata



Passage

Igra koja je učinila Rohrera slavnim – jednostavna je, bolno kratka i naoko ružna. Sve kao da je u tunelu visokom 12 piksela. Vaš lik je tu, skroz levo, na početku tunela. Ali to nije tunel, nego vas igra ograničava – možete videti samo traku ispred sebe, a sam prostor je ogroman – ima ga i gore, i dole, i van vidnog polja. Povrh toga, stvari na desnom kraju tunela sive su i zamuljane. Cilj je prost: treba da prošetate okolo i nađete što više kovčega s blagom. Problem je što ćete, možda, videti kovčeg, ali zbog ograničenog vidnog polja – ne znate kako da dođete do njih, pa morate naslepo ići gore ili dole. Još veći problem – ono što je napred sa svakim korakom postaje jasnije, ali se i više primičete desnoj strani ekrana. A nema povratka nalevo. I, gle, sa svakim korakom vaš lik se malo menja, kao da stari. Ako idete nagore, prostor je otvoreniji, možete slobodno šetati i – gle, tu je jedna žena! Hoćete li da vam se pridruži? Da? Pojavljuje se srce, i sada idete zajedno. Sporiji ste, ne možete proći svuda, kovčezi su samim tim nedostupniji. Nastavljate sami? Idete nadole, kovčezi su gušći, ali nema mnogo napretka... A u svakom slučaju, sve postaje sivlje. Ako je žena s vama, lagano se guri, guri i... umire. Shvatate da će se to desiti i vama. I vašem liku. Kad najzad stignete na desnu stranu. Neizbežno je. Svi izbori u životu znače nešto. I ništa. I umrete. To je život. To je Passage.



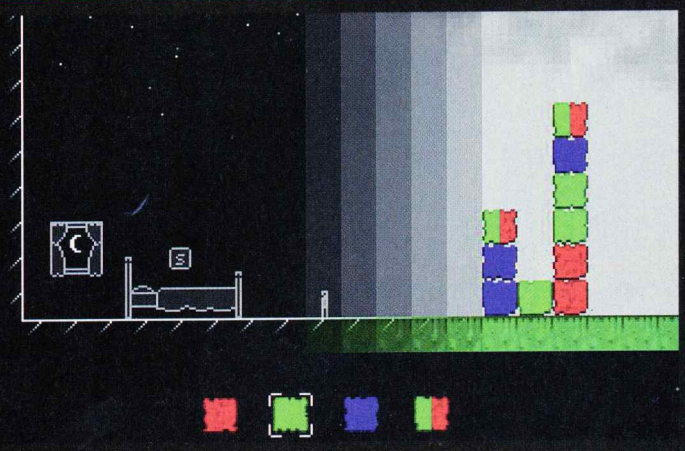
stva (u igrama koje su čista mehanika, poput Tetrisa ili Katamarija). Jason Rohrer to shvata, pa zato i pravi igre oko jedne ideje. Oko jedne emocije. Samim time, Jason Rohrer pravi jednostavne igre, koje vas neće oduševiti grafikom ili zvukom. S druge strane, njegove igre imaju taman onoliko grafike i zvuka koliko im treba da jasno prenesu ono što je autor želeo. Da, Jason je pravi autor video igara, u smislu u kome su to Hemingvej, ili Tolkin, ili Hercog, ili Skorseze: čovek dosledan svojoj viziji, željan da ispriča nešto i spreman da to ostvari do kraja bez kompromisa.

Jason je, verovatno, prvi koji je napravio 100% umetničku igru sa širokim odjekom u javnosti, i to negde 2007, svojim haikuom od igre nazvanim Passage. Jeste da je ta javnost bila pretežno stručna, tj. sastojala se od drugih kreatora igara i novinara, ali su uticaj i utisak neporecivi: na primer, Clint Hocking, glavni dizajner Splinter Cella, u konferencijskoj dvorani punoj kolega dizajnera priznao je da je zaplakao igrajući Passage. Konačno, pojavila se igra koja sama po sebi znači nešto, koja se ne oslanja na profesionalno napisanu priču i filmski budžet da vas dirne u dušu. Pa o čemu je tu reč?

"Verujem da igre mogu biti elegantne, sofisticirane, izazovne i vizuelno prelepe. Ali verujem da je sama priroda tog medija takva da mu onemogućava prelazak iz čistog zanatstva u pravu umetnost." To je rekao najpoznatiji filmski kritičar današnjice Roger Ebert. I Jason Rohrer je otvoreno saglasan s njim. Prema njemu, savremene igre nemaju dušu i poentu – samo nam crpu energiju i vreme. I čisto da znate, sve više ljudi zaduženih da prave te i takve igre misli isto: umeju oni da naprave zabavnu, čak adiktivnu igru, ali ne umeju da naprave onu koja će zaista nešto značiti. Koje će se ljudi sećati i za dvadeset-trideset godina. A Rohrer

Between: Koliko se razumete

Between je igra napravljena za dva igrača, ali tako da pokaže koliki je razmak i nerazumevanje između dvoje ljudi: ono što saigrač radi manifestuje se kao oblici na ekranu s kojima morate intereagovati.



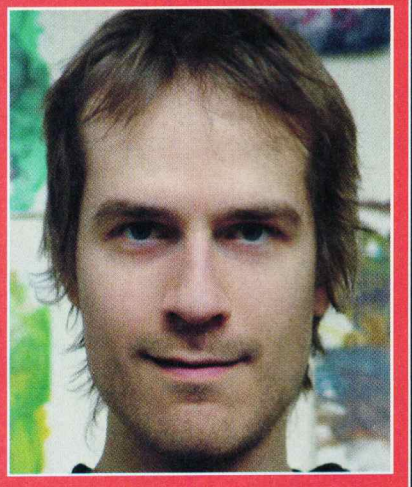
pravi baš takve igre – koje ćemo pamtiti po onome što smo uz njih doživeli, a ne po ludoj grafici, sjajnoj priči ili samom umeću s kojim smo ih prošli... Ipak, umeće nesumnjivo ima ulogu i u njegovim igrama, jer da ga nema, to ne bi bile igre, nego interaktivni umetnički eksperimenti. Rorherove igre su zaista igre, ali je svaka napravljena oko jedne ideje: recimo, da pokaže kakav je zapravo život. Ili šta znači pričati priču. Ili šta je žal za prošlošću. I uspeva, samo pomoću piksel-grafike i upečatljivog gejmpleja. I zato Rohrera vide kao nekakvog mesiju igara – a ne zato što živi sa ženom i detetom na farmi u Novom Meksiku, sam peče hleb, kupa se jednom mesečno, godišnje zarađuje otprilike kao da živi u Srbiji, a umetnička dela pravi na matorom laptopu Dell.

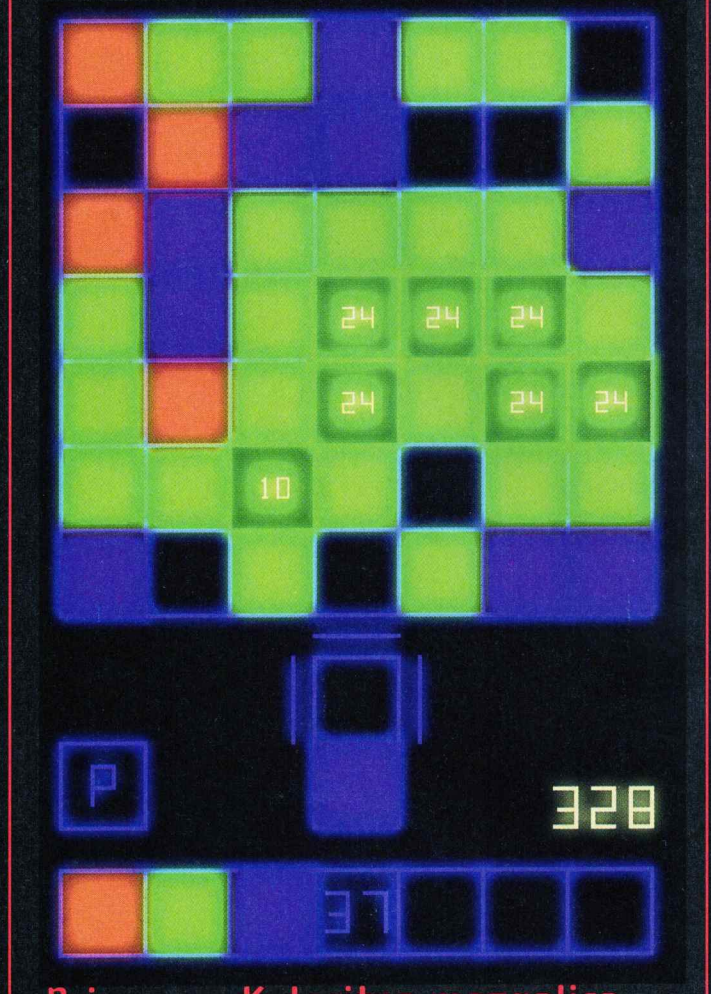
Transcend: Prvenac

Jasonova prva igra bila je Transcend. U pitanju je apstraktni 2D shooter koja imitira multimedijalne skulpture

Ko je Jason Rohrer?

Jason Rohrer rođen je 1977. godine, a po zanimanju je pisac, muzičar i kompjuterski programer. Većina njegovih igara je besplatna (GNU GLP) – naplaćuje jedino igre portovane za iPhone. Praktikuje jednostavan život i kaže da mu je za četvoročlanu porodicu dovoljno 14.500 dolara godišnje. Od 2009. radi na DS igri na temu švercovanja dijamanata iz Angole.





Primrose: Koloritna mozgalica

Adiktivna logička igra za iPhone u kojoj slažete pločice po boji – toliko podseća na Tetris, a toliko ne liči ni na šta drugo!

Sleep is Death: Zaplet zavisi od igračeve kreativnosti

Sleep is Death je najnovija Jasonova tvorevina i nadogradnja teme koju je načeo u igri Between. U njoj se Rohrer trudi da odgovori na večnu težnju za igrama u kojima je moguće uraditi skoro sve, igrama koje će se odmah adaptirati na svaki igračev potez i pružiti mu reakciju smislenu i značajnu za razvoj priče. Prosto, igru koja će pričati priču s igračem. Njegov odgovor je jednostavan: to je igra samo za dva partnera – jedan je igrač, a drugi dizajner. Dizajner postavlja okvir, možda i zaplet, detaljan ili nebulazon koliko želi, ali kada igra počne, igrač ima 30 sekundi da s likom uradi nešto, da kaže nešto, da se pokrene nekud. Zatim dizajner ima 30 sekundi da unutar igre napravi reakciju na igračevu akciju. I tako naizmenično. Rezultati su... inspirativni, a priče koje su ljudi dosad stvorili – raznolike i fascinantne.

Za preuzimanje sadržaja morate imati aktiviran GPRS. Za podešavanje GPRS-a pozovite korisnički servis na broj 789 (MTS), 9863 (TELENOR) ili 060 1234 (VIP).
Informacije: info@gettymobile.rs, Info: 060 600 46 44
(Pon - Pet od 9h - 16h)

Za željeni sadržaj pošalji kod pod sadržajem na **6400**

www.GettyMobile.rs

Sve po **+100 DIN** cena osnovnog SMS-a **+PDV**

JAVA IGRE
Najbolje igre godine!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za java igru "C. Ronaldo U. Football" pošalji SFG230 na 6400

Under. Football	RAW Spec. Unit	Beauty Center	OutRoad 2	Pizza Manager	Europe Football
SFG230	SFG384	SFG371	SFG416	SFG475	SFG147
R.U.S.H.	**Grand Rally**	**Coinflipper**	**Solitaire**	**Black Shark 3D**	**Tarot**
SFG406	SFG1844	SFG437	SFG76	SFG389	SFG376
Block Maniac	**3D Real Mahjong**	**Love Match**	**Natalie Brooks**	**Stolen in 60 sec.**	**Chess Chronicles**
SFG119	SFG164	SFG325	SFG381	SFG27	SFG388

IKONE — Ekskluzivno!!

Pošalji kod sadržaja na 6400

SFW4870	SFW4860	SFW4857
SFW2472	SFW2479	SFW2475
SFW4854	SFW4867	SFW4859

Da li je on ili ona stvarno prava oseba za tebe? Pošalji sms PRSTSF na 6400 i preuzmi i instaliraj fantastični Fingerprint matchmaker i proveri da li ste stvoreni jedno za drugo.

STATIČNE POZADINE
Najlepše pozadine koje jednostavno moraš imati!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu lubanje pošalji SFW4806 na 6400

SFW4806	SFW437	SFW445	SFW905	SFW5041	SFW2026
SFW425	SFW1849	SFW3246	SFW1702	SFW449	SFW5137
SFW256	SFW2549	SFW1665	SFW3581	SFW1777	SFW1723

Svetski MOBI ŠPIJUN

Odigraj ulogu profesionalnog špijuna! Na svoj telefon preuzmi i instaliraj aplikaciju mobi špijun. Mobi špijun je aplikacija koja služi isključivo zabavi i ne pokazuje realne podatke.

Npr.: Za aplikaciju MOBI ŠPIJUN pošalji SPYSF na 6400

Aplikacija služi isključivo zabavi i ne pokazuje realne podatke.

Mobilni Solarijum

Želiš da tvoja koža ima savršen ten? Sunčaj se uz pomoć mobilnog solarijuma, najnovija tehnologija na području sunčanja! Upotrebi bilo kad bilo gde!

Npr.: Za igru SOLARIJUM pošalji SFG433 na 6400

ANIMIRANE POZADINE
Najlepše pozadine samo za tebe!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu zmaja pošalji SFW1613 na 6400

SFW1613	SFW2670	SFW3393	SFW1750	SFW1595	SFW1159
SFW1336	SFW1711	SFW1323	SFW1338	SFW1114	SFW2664
SFW2604	SFW1520	SFW2760	SFW5458	SFW3356	SFW5569
SFW1166	SFW2504	SFW1084	SFW1216	SFW1644	SFW1642
SFW5568	SFW5158	SFW1619	SFW3664	SFW1326	SFW2326
SFW1090	SFW1686	SFW3354	SFW1093	SFW3650	SFW2748

RAZGLEDNICE
Obraduj svoje najdraže, pošalji razglednicu!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Za dvoimenske razglednice pošalji: SFE4 SLOBODAN IVA na 6400
Za poruku u razglednici pošalji: SFE537 POZDRAV na 6400

Sexy Maid	Red Bikini	Happy Monkey	BMW Feel It	Love Necklace	Fun Chill Star	Sexy Stella
SFE493	SFE480	SFE357	SFE529	SFE4	SFE25	SFE466
Foot Steps	My Day Off	Loving Animals	Lovely Couple	Summertime	Abstract Heart	Blue Heart
SFE537	SFE517	SFE372	SFE3	SFE519	SFE8	SFE10

UPUTSTVA ZA KORIŠĆENJE SERVISA GETTY:
Svako, ko pošalje kod sadržaja, koji je objavljen u reklami, aktivira na broju 6400 servis GETTY. Korisnik u okviru servisa GETTY, jednom nedeljno dobija WAP PUSH (SMS) po ceni od 100DIN (cena bez pdv-a i takse od 10%). Za odjavu od servisa GETTY, korisnik šalje GETTY STOP na 6400. Da biste dobili željeni sadržaj, morate imati aktiviran GPRS i telefon sa ekranom u boji. Sadržaji su namenjeni telefonima, koji podržavaju JAVA igre i MP3 muziku. Korisnik mora proveriti, dali mu je uključen prijem servisnih poruka na telefonu. U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi, da pojedini servisi ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima GETTYMOBILE neće biti odgovoran. Korišćenjem usluga GETTY prihvatate, da ste saznanjeni sa uputstvima za korišćenje servisa GETTY. Prijava i odjava se tarifiraju sa 10DIN + PDV i 10% takse. Više o uslugama na www.gettymobile.rs.

TEORIJE ZAVERE U

NE VERUJTE SVEMU ŠTO ČUJETE!

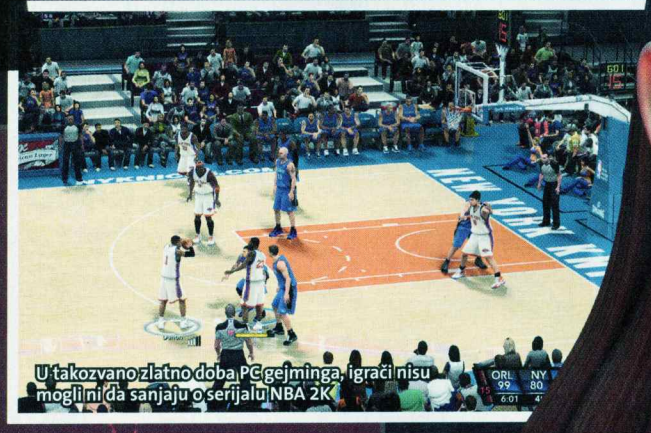
Teorije zavere su svuda oko nas – ima ih svakoj oblasti života, pa i u video igrama, našoj omiljenoj zabavi. Ovo je prilika da vam predstavimo nekoliko najkrupnijih, ali i da kažemo šta mislimo o tome koliko je moguće da u njima ima (nekakve) istine.

Xbox misterija

Xbox će uništiti PC gejming

O čemu je reč?

Još od dana kada je najavljen prvi Xbox, mnogi analitičari i urednici PC igračkih časopisa nedvosmisleno ističu da će Microsoftova konzola sigurno ubiti igranje na PC-ju, to jest da će na njemu ostati samo bezvezne fleš igrice (poput onih na Facebooku), multiplayer only ostvarenja te poneki FPS i strategija. Ono što su svi očekivali jeste da džin iz Redmonda uloži milione i milijarde kako bi privoleo izdavače da ubuduće objavljuju naslove ekskluzivno za Xbox i tako privuče PC igrače.



U takozvano zlatno doba PC gejminga, igrači nisu mogli ni da sanjaju o serijalu NBA 2K

Koliko je ovo tačno?

Iz današnje perspektive, ovakve prognoze deluju smešno, iako su Xbox i Xbox 360 svakako uticali na današnji status PC-ja. S negativne strane, neke igre za koje se očekivalo da se prvo pojave na PC-ju – postale su Xbox only ekskluzive (najnoviji primer je Alan Wake). Ali, opet, desilo se i mnogo toga pozitivnog. Potpuno neočekivano, ostvarenja kao Street Fighter IV, Burnout Paradise, serijal NBA 2K, pa čak i Pro Evolution Soccer – počela su da stižu i na PC, što je u takozvano zlatno doba PC gejminga, za kojim mnogi žale, bilo praktično nezamislivo.

"Lažni" brojevi

Proizvođači namerno izbacuju konzole u malim serijama – kako bi povećali potražnju

O čemu je reč?

Ova večita teorija podrazumeva da Sony, Nintendo i Microsoft prodaju prve serije svojih konzola u vrlo ograničenim količinama, a sve kako bi stvorili lažni utisak da se baš njihov sistem prodaje kô lud i tako još više povećali njegovu potražnju, ali i privukli medijsku pažnju. Budući da smo mogli čitati kako su početne količine Xboxa 360, PlayStationa 3 i Wiija planule za nekoliko sati, čini se da u ovome ima istine, međutim...

Nintendo, Microsoft i Sony nisu nimalo srećni kada njihovih konzola nema dovoljno za sve

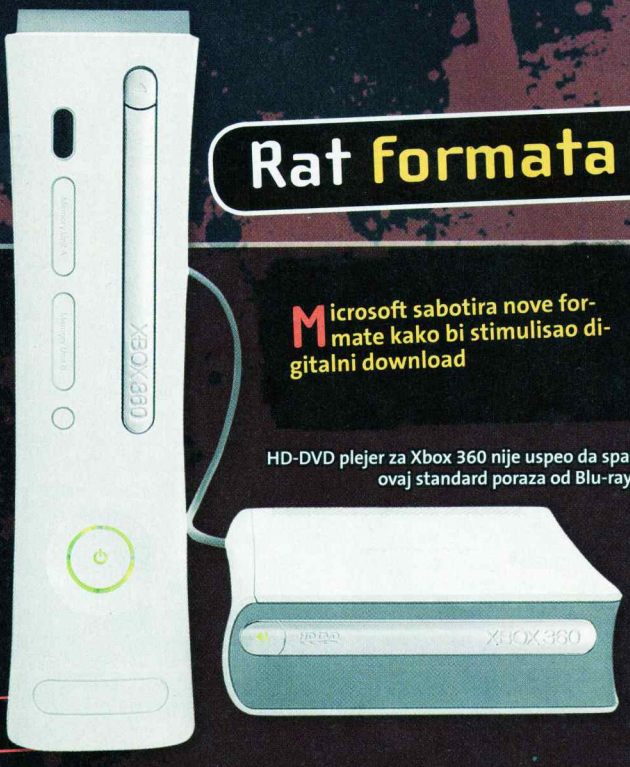
Koliko je ovo tačno?

Nećete verovati, ali interes svih proizvođača konzola jeste da počnu zarađivati novac sada i odma'! Stoga im je cilj da u startu prodaju što više svojih sistema umesto da ih namerno čuvaju na zalihama. Pa zašto se onda dešavalo da se, na primer, Wii vrlo teško pronalazio u prodavnicama u prvih godinu dana prodaje? Jednostavno – potražnja je toliko premašila očekivanja da Nintendo nije imao šanse da proizvede dovoljno ovog sistema. S vremenom je proces izrade postajao jeftiniji i jednostavniji, pa je taj problem rešen.

U VIDEO IGRAMA

Rat formata

Microsoft sabotira nove formate kako bi stimulisao digitalni download



HD-DVD plejer za Xbox 360 nije uspeo da spase ovaj standard poraza od Blu-rayja

O čemu je reč?

U vreme kada su se HD-DVD i Blu-ray ravnopravno borili za mesto naslednika DVD-a – Microsoft se otvoreno stavio na stranu prvonavedenog kandidata, novčano stimulišući filmske kompanije da svoja ostvarenja objavljuju na njemu, a čak je objavio i eksterni HD-DVD čitač za Xbox 360. Po čuvenom filmskom režiseru Michaelu Bayju, Microsoft to nije radio samo da bi uništio Blu-ray, koji je forsirala kompanija Sony, već kako bi stvorio konfuziju i ubio oba formata – a sve ne bi li napravio mesta za svoj plan o preuzimanju HD sadržaja putem interneta.

Koliko je ovo tačno?

Iz današnje perspektive gledano, čini se da je Microsoftova jedina želja bila da po svaku cenu gurne Blu-ray u provaliju, jer bi tako praktično otpisao Sony i njegov PlayStation 3, za koji se sve igre objavljuju upravo na ovom formatu. Na njihovu žalost, Blu-ray je pobedio i postao nov standard, dok je HD-DVD odavno gurnut u zaborav. S druge strane, Microsoft je nastavio da propagira digitalnu distribuciju sadržaja, ali rezultati koje zasad postižu baš i nisu nešto čime će vam se Bill Gates pohvaliti.

Sva ta odlaganja

Microsoft odlaže PC verzije igara da bi promovisao Xbox 360

Street Fighter IV za PC izašao je četiri meseca nakon konzolne verzije

O čemu je reč?

Ova, večito aktuelna teorija kaže kako se Microsoft maksimalno trudi da multiplatformske igre stignu na PC što kasnije, a sve da bi se igrači naterali da kupuju Xbox 360 umesto da čekaju po nekoliko meseci, a nekad i godinu dana da taj isti naslov dospe na PC. Činjenica što su se Street Fighter IV, Resident Evil 5 ili GTA IV pojavili u verziji za Windows s popriličnim zakašnjenjem – koristi se kao najjači argument.

Koliko je ovo tačno?

Bez obzira na svoju veličinu, ni Microsoft nije svemoguć. Dosadašnja praksa naučila nas je da igre koje izdaje prilično kasne u PC verzijama upravo da bi se promovisao Xbox 360, ali drugi izdavači – Rockstar ili Capcom – rade to iz različitih razloga, najviše strahujući od piraterije, koja je i dalje izuzetno izražena. Neki, poput Ubisofta, kombinuju više metoda, primoravajući vas da budete na internetu kako biste igrali čak i singlplejer naslove. Opet, kompanije poput Sege, Konamija ili 2K Sportsa često izbacuju svoje multiplatformske hitove za sve sisteme odjednom. Znači, svako radi na način koji smatra najboljim, a koji se ne mora podudarati s onim što bi Microsoft želeo.

Autor: Vladimir Dolapčev

RATOVI I ČEKIĆI 41.

Igre zasnovane na univerzumu Warhammer 40.000

Warhammer i Warhammer 40.000 jesu dva seta tzv. tabletop igara (igre koje se igraju na tabli), koja se već 20 godina konstantno razvijaju. Igre su zamišljenje kao strategije koje se odvijaju na bojnom polju i gde igrači, vodeći svoje armije (predstavljene kolekcionarskim figuricama) po detaljnim pravilima, pokušavaju da nadmudre protivnika i odnesu pobedu. Ove igre su veome rasprostranjene među takmičarima koji redovno učestvuju na turnirima širom sveta, ali i među strastvenim kolekcionarima, kojima je cilj da sakupe sve figure iz određene armije.

Warhammer ima fantasy podlogu – što znači da tu, pored armija ljudi iz različitih kraljevstava, postoje i armije patuljaka, vilenjaka, orkova, goblina i ostalih sličnih bića – a smešten je, kako po nazivu možete zaključiti, u 41. vek. Sudeći po postavci igre, budućnost nije baš najsvetlija, jer pored Imperije, koja okuplja ljudsku rasu pod svoje krilo, postoji mnogo vanzemaljskih rasa, koje se, vođene različitim motivima, sukobljavaju jedne s drugima. Interesantno, u ovom univerzumu nema striktnih razlika između dobra i zla, već svaka rasa definiše svoje moralne ideale. Imperija deluje kao neko ko se bori za slobodu i mir u galaksiji, ali se često vode logikom po kojoj cilj opravdava sredstva. Zato uopšte nije čudno kada neka od divizija Space Marines, koje predstavljaju kombinaciju religioznih fanatika i elitnih ratnika Imperije, spali celu planetu sa svim stanovnicima pod sumnjom da na njoj postoje heretici (ljudi koji su se priklonili silama Haosa). Nevine žrtve nisu bitne jer je jedini cilj da se iskorene svi heretici. Sile Haosa su, možda, glavni neprijatelj Imperije, pogotovo što ih uglavnom čine ljudi, nekadašnji stanovnici imperijalnih planeta. Najgori od svih jesu pripadnici divizije Chaos Space Marines, koji se izdali imperatora i prešli na stranu Haosa. Pored ovih frakcija, tu su i Eldar (SF verzija vilenjaka), Dark Eldar (SF verzija mračnih vilenjaka), Orcs (opis je suvišan), Tau Empire (tehnološki izuzetno napredna rasa, koja agresivno širi svoju teritoriju), Necroni (SF verzija Undeadova, mada najviše liče na terminatore) i Tyranidi (uzor za zergove u Starcraftu) itd. Sama Imperija ima četiri zasebne armije, Imperijalnu gardu, Space Marines, Daemon Hunters (red u okviru inkvizicije specijalizovan za borbu s demonima) i Witch Hunters (red u okviru inkvizicije zadužen za očuvanje religije i totalno uništenje heretika, koji inače uključuje i fanatične žene ratnike – Sisters of Battle).

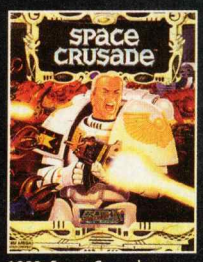
Warhammer postavke dosad su često korišćene kao osnova za razvoj novih igara. Ako se izuzmu Warcraft i Starcraft, kojima je Warhammer direktan uzor, postoji gomila licenciranih igara s nazivima ovih postavki. Warhammer 40.000 bio je mnogo zastupljeniji na računarima i konzolama, a ovu činjenicu podupiru brojni naslovi koji su se

Space Crusade: Ovako je sve počelo

Chaos Gate

Rites of War

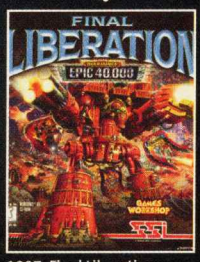
Svi naslovi Warhammer 40.000 u poslednjih 20 godina



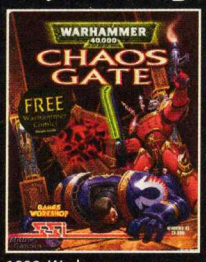
1992. Space Crusade (PC, Amiga, C64)

1993. Space Hulk (PC, Amiga)

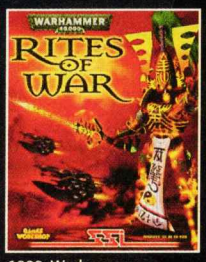
1996. Space Hulk: Blood Angels (PC, PS, Sega Saturn)



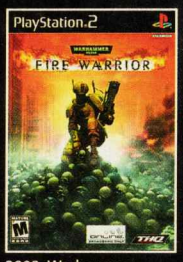
1997. Final Liberation: Warhammer Epic 40.000 (PC)



1998. Warhammer 40.000: Chaos Gate (PC)



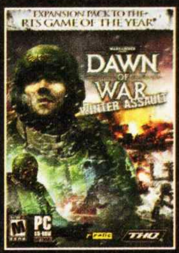
1999. Warhammer 40.000: Rites of War (PC)



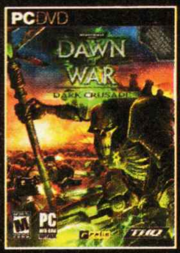
2003. Warhammer 40.000: Fire Warrior (PC, Playstation 2)

2004. Warhammer 40.000: Dawn War (PC)

VEKA



2005. Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault (PC)

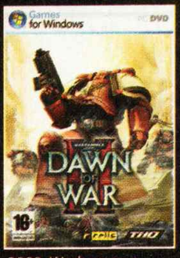


2006. Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade (PC)

2006. Warhammer 40.000: Glory in Death (Nokia N-Gage)

2007. Warhammer 40.000: Squad Command (PSP, DS)

2008. Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm (PC)



2009. Warhammer 40.000: Dawn of War II (PC)

2010. Warhammer 40.000: Dawn of War II – Chaos Rising (PC)

pojavili u proteklih deset-petnaest godina. Prva igra s ovom tematikom pojavila se još 1992. godine, a zvala se Space Crusade. U ovoj poteznoj squad-based strategiji, uz pomoć jednog do tri odreda (Blood Ravens, Imperial Fists i Ultramarines) Space Marinesa, morate zaštititi svoje brodove od napada frakcija Tyranids i Chaos Space Marines. Sledeće godine pojavio se Space Hulk sa sličnom tematikom. Prva prava strategije izašla je tek 1997. kao Final Liberation: Warhammer Epic 40.000, zatim je 1998. usledila još jedna potezna squad-based strategija – Chaos Gate. Godine 1999, razvojni tim SSI izbacio je naslov Rites of War, koji je bio potezna strategija urađena po uzoru na njihov popularni serijal FiveStar (Panzer General itd.). Bila je to igra u kojoj ste prvi put vodili neku drugu frakciju umesto Imperije ili Space Marinesa, tačnije – u igri ste vodili armiju Eldar. Potom je usledio duži period u kome se nije pojavila nijedna igra vezana za univerzum Warhammer 40.000. Godine 2003, pojavio se naslov koji je trebalo da predstavlja revolucionarni pokušaj, jer ste u Fire Warrioru upravljali Tau vojnikom, a igra je predstavljala klasičan FPS. Igra je bila potpun promašaj, ali je zato godinu dana kasnije svetlost dana ugledao naslov koji je uveo nove standarde u ovu franšizu. Dawn of War bio je klasičan RTS, ali je predstavljao pravo malo remek-delo zbog načina izvođenja i atmosfere, ali i zbog veoma dobre implementacije univerzuma Warhammer 40.000 u kompjutersku igru. Ubrzo su počele izlaziti nove ekspanzije, koje su proširivale izbor rasa i jedinica i upotpunjavale dobitnu kombinaciju. Dawn of War II, koji se pojavio lane, ponovo je pomerio granice u ovom serijalu i smatra se jednim od najboljih RTS ostvarenja, pogotovo kada je u pitanju multiplayer.

U bliskoj budućnosti sledi još nekoliko naslova vezanih za ovaj univerzum, ali su svakako najznačajniji Space Marine, koji bi trebalo da predstavlja arkadni RPG, i Warhammer 40.000 MMOG, za koji još nije određen naslov, ali ga fanovi već sada željno očekuju, pogotovo kada se zna da je univerzum Warhammer 40.000 veoma bogat detaljima i prilično opširan, što je odlična podloga za MMORPG naslove, a večiti sukob među zaraćenim frakcijama obećava dinamičnu i zabavnu atmosferu.

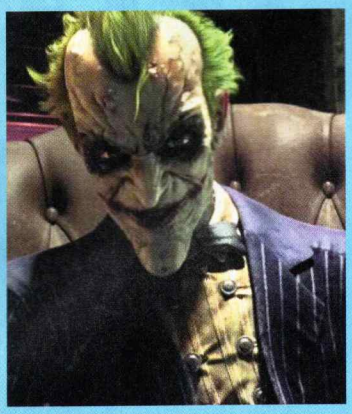
Neozbiljni Blizzard

Zanimljivo je da je Blizzard prilikom razvoja prvog Warcrafta tražio od Games Workshopa (kompanija koja stoji iz setova Warhammer) licencu da se koristi Warhammer postavkom u svojoj igri, ali su odbijeni kao nedovoljno ozbiljan studio. Eh, da su znali...

Ko je ko u svetu Warhammer 40.000?

Space Marines | Chaos Space Marines | Orc | Eldar | Tau Empire | Tyranids

Kada će stići...



Batman: Arkham Asylum 2

Ludi Džoker i mračni vitez vraćaju nam se u nastavku popularne igre

Conduit 2

Masna grafika na Wii konzoli

DJ Hero 2

Ne brinite! Kontrolerom iz keca moći ćete da se koristite i u dvojci

Gears of War 3

Za trojku ćemo morati da se strpimo još godinu dana. Šmrc

Alpha Protocol	akcija	1. jun 2010.	pc
Assassin's Creed: Brotherhood	akcija	jesen 2010.	pc
Alan Wake	akciona avantura	28. maj 2010.	pc
Aliens: Colonial Marines	akcija	2011.	pc
American McGee's Alice	akcija	2011.	pc
APB	online RPG	29. jun 2010.	pc
Batman: Arkham Asylum 2	arkadna avantura	2011.	pc
Brink	RPG akcija	3. kvartal 2010.	pc
Battlefield 1943	akcija	2. kvartal 2010.	pc
Blur	vožnja	25. maj	pc
Bulletstorm	shooter	1. kvartal 2011.	pc
Crackdown 2	akcija	6. jul 2010.	360
Crysis 2	shooter	4. kvartal 2010.	pc
Conduit 2	shooter	2010.	wii
DJ Hero 2	muzička	2010.	360
Disney: Epic Mickey	arkadna avantura	jesen 2010.	pc
Dead Rising 2	akcija	31. avgust 2010.	pc
Diablo 3	RPG	2011.	pc
Fallout New Vegas	RPG	jesen 2010.	pc
FIFA Online	sportska	jun 2010.	pc
FIFA 11	sportska	2010.	wii
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	pc
F1 2010	trkačka	2. kvartal 2010.	pc
Gears of War 3	shooter	5. april 2011.	360
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2010.	pc
Ghost Recon: Future Soldier	shooter	kraj 2010.	pc
Gran Turismo 5	vožnja	2010.	ps3
Homefront	shooter	2010.	pc
Halo: Reach	akcija	jesen 2010.	360
InVizimals	logička	2010.	psp
I am Alive	survival	jesen 2010.	pc
Iron Man 2	akcija	2010.	pc
Mafia II	akcija	24. avgust 2010.	pc
Marvel vs Capcom 3: Fate of Two World	MMO	2. kvartal 2010.	ps3
Max Payne 3	akcija	2. kvartal 2010.	pc
Medal of Honor	shooter	12. oktobar 2010.	pc
Naruto: Ultimate Ninja Storm 2	borilačka	jesen 2010.	360
Nail'd	vožnja	4. kvartal 2010.	pc
Nier	akciona avantura	27. april	360
Need for Speed: World Online	vožnja	4. kvartal 2010.	pc
Prince of Persia: The Forgotten Sand	akciona avantura	18. maj 2010.	pc
Pure Football	sportska	1. jun 2010.	pc
Red Faction: Guerrilla 2	akcija	2011.	pc
Resident Evil Portable	akcija	2010.	psp
Quantum Theory	akcija	2010.	360
Red Dead Redemption	akcija	18. maj 2010.	360
R.U.S.E.	strategija	1. jun 2010.	pc
Rock Band 3	muzička	2010.	360
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc
Singularity	akcija	29. jun 2010.	pc
Skate 3	sportska	11. maj 2010.	360
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	27. jul 2010.	pc
Star Wars: The Force Unleashed II	akcija	2011.	wii
Split/Second	vožnja	18. maj 2010.	pc
The Sims 3	simulacija	4. kvartal 2010.	wii
The Agency	MMORPG	2010.	pc
The Legend of Zelda	avantura	2010.	wii
Valkyria Chronicles II	RPG	2. kvartal 2010.	psp
UFC 2010 Undisputed	sportska	25. maj 2010.	ps3
WoW: Cataclysm	MMORPG	2010.	pc

Prince of Persia: The Forgotten Sand

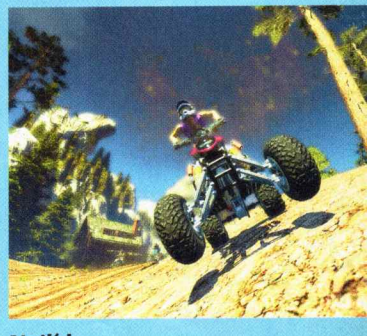
Nikad manje informacija i šotova, a igra samo što nije izašla

Ghost Recon: Future Soldier

Vojnik budućnosti nastupa u novom nastavku serijala Tom Clancy's

Marvel vs Capcom 3: Fate of Two World

Heroji dvaju univerzuma ponovo u klinču!



Nail'd

Neko je rekao Pure? Nema veze, važno je da se vozi!

BRATSTVO UBICA

Posle nespretnog izleta u javnost, Ubisoft je bio prinuđen da brzo reaguje i zvanično obelodani vest: Assassin's Creed: Brotherhood je u pripremi! Ubisoft je objasnio da će uskoro biti više informacija, međutim, zasad znamo da će Ecio i u ovom nastavku biti glavni junak, kao i da će se radnja dešavati u Rimu. Velika novina je multiplejer, za koji razvojni tim tvrdi da će biti veoma inovativan i zabavan. Assassin's Creed: Brotherhood razvija se za PC, PS3 i Xbox360, a svetlost dana ugledaće na jesen.

MEDAL OF BATCRAFT

Novi datumi izlaska igara samo pršte. Dobili smo zvaničnu potvrdu da Medal of Honor izlazi 12. oktobra. Takođe, dugo najavljivan Starcraft II: Wings of Liberty konačno je zakazan, i to za 27. jul. Interesuje vas Batman: Arkham Asylum 2? Ova igra stiže u prvom kvartalu 2011. Force Unleashed II izlazi u oktobru.

JOŠ NESLAVNIH

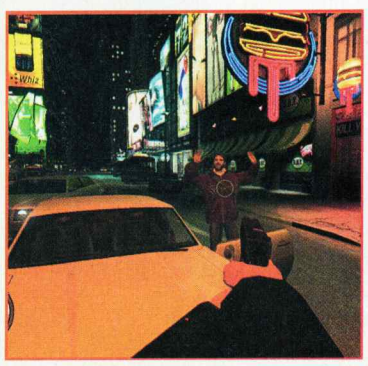
Studio Sucker Punch, koji je bio zadužen za prvi inFamous, registrovao je internet domen za drugi deo ove akcione igre. O nastavcima PS3 hitova uveliko se pričalo, a zasad je isplivao samo inFamous 2. Čekamo Killzone 3!

THQ NOVITETI

Saints Row 3, Darksiders 2 i Warhammer 40.000: Space Marine izlaze u fiskalnoj 2012. godini. U prevodu, od aprila 2011. do marta 2012. Ako se pitate za Space Marine, reč je o poznatoj igri, ali ovaj put u verziji za PS3 i Xbox 360. Red Faction 2 i Homefront izlaze krajem godine.

GTA4 U PRVOM LICU

Hoćete da igrate s Nikom Belićem u prvom licu? Nije problem! Skinite First Person mod sa sajta **www.gtamodding.com.**



PRO EVOLU

Pro Evolution Soccer 2011 konačno bi trebalo da unese radikalne promene u serijal koji je još pre nekoliko godina izgubio korak s rivalskim FIFA. Najveće promene doživeće upravljački sistem, koji potpuno raskida s dosadašnjim izvođenjem i nudi daleko veću slobodu, pa samim tim i realizam. Konkretno, najavljena je veća kontrola nad loptom, što ćete najlakše osetiti pri dodavanjima, koja više neće automatski stizati do igrača, već ćete sami diktirati njihov smer i jačinu. Radi se i na tome da se efikasnost driblinga smanji, ali ćete omiljene poteze moći da postavite na desni analogni džojstik. Ono o čemu odsad takođe treba voditi računa jeste igračevo fizičko stanje – što on bude umorniji, veće su šanse da mu pas ili šut završe tamo gde niste želeli. Mnogo se radi i na poboljšanju animacije, koja daleko zaostaje za rivalom, a treba očekivati i da fizički kontakti postanu mnogo prirodniji nego što su to dosad bili. Pravo iznenađenje jeste uvedena onlajn podrška za Master ligu, što znači da ćete se sada nadmetati s drugim igračima za poziciju na tabeli i trofeje, ali i namamljivati najbolje fudbalere u svoj klub. Naravno, o licencama je još rano govoriti, ali se može očekivati da PES zadrži postojeće lige i evrokupove, kojima će se pridodati Copa Libertadores, najjače klupsko takmičenje u Južnoj Americi. PES 2011 izaći će za PC, PS2, PS3, PSP, Wii i Xbox 360 ove jeseni. Trejler pogledajte na sajtu **www.screenfun.rs.**

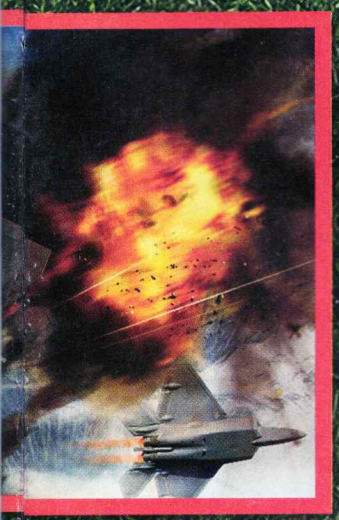
PONOVO U KOKPITU

Ubisoft je objavio da nam stiže nastavak poznate avio-borbene simulacije za PC, Xbox 360, PS3 i Nintendo Wii. Tom Clancy's H.A.W.X. 2 ponovo će vas staviti u ulogu pilota najmodernijih borbenih aviona, ali će ovaj put igra biti zapakovana u još bolje grafičko okruženje. Igra će biti prilagođena i početnicima i profesionalcima, koji će moći da izvode spektakularne akrobacije u vazduhu. Izlazi ove jeseni, a više informacija možete naći na **www.hawxgame.com.**

TION SOCCER 2011

NOVI CALL OF DUTY NA JESEN

Nije vam dosta CoD-a? Evo vam onda još! Activision je najavio igru Call of Duty: Black Ops, koja će se dešavati za vreme hladnog rata između SAD i Rusije sedamdesetih godina prošlog veka. Iz trejlera, koji možete videti na ScreenFun sajtu, vidite da će nas igra odvesti do Kube, Vijetnama i Arktika Za igru je zadužen Treyarch, koji je uradio i pretposlednji Word at War, a dosad je potvrdio da će igra imati i co-op mod. Izlazi 9. novembra, i to za PC, PS3 i Xbox 360.



KRATOS PONOVO RATUJE NA PSP-U

Sony nas je obradovao informacijom da već dugo radi na igri God of War: Ghost of Sparta za PSP. Igru potpisuje Ready at Dawn, koji se već dokazao prethodnim Chains of Olympusom, a od nje bi trebalo da bude za četvrtinu duža. Razvojni tim obećava da će ovo biti najlepša igra za PSP, što se može videti iz shotova koje su objavili. Igru očekujemo krajem godine.

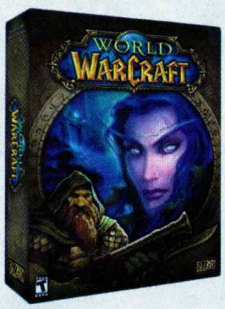
A sada malo vi...

Pismo meseca

Kumovanje

Pozz, Screenfune. Imam jedan veliki problem. Naime, imam heavimetal bend (u kojem sviram solo gitaru) već dve-tri godine. Prilično smo dobri, ali nemamo ime benda. Bilo je dosta prepiranja oko toga, pa smo odlučili da se obratimo vama jer želimo da ime bude na foru video igre (s dosta klanja, ubijanja, mučenja i sličnih zločina), a mi ćemo napisati pesmu o vama (džabe) i poslati vam je u sledećem broju. Ako jednog dana postanemo popularni, pevaćemo pesmu o vama i poslati vam razglednicu, a uz nju, recimo, 10.000, 20.000, 30.000 soma evra.

KIRK HAMMETT



Computer Land vam za pismo meseca poklanja WoW, ali nemojte zbog toga zaboraviti na bend

ScreenFun: *Pretpostavljam da ciljate na neka engleska imena, ali bi baš bila dobra fora da svom hevimetal bendu date neko ime poput "Mile mesar" ili "Prikolji me nežno". A šta fali, na primer, imenu "Kičmolomac" ili "Jedva se skupismo". Mislite o tome.*

Refresher

E, Igore, imam veliki problem: strašno sam se navukao na opciju Refresh na desktopu. Kad sedim na kompu, samo klikćem Refresh – ne mogu da stanem, počele su rane da mi se otvaraju na rukama od tolikog klikta-nja. Postoji li neka fora da se odviknem?Ako imaš neko rešenje, molim te, pomozi mi. Stvar je ozbilj-na!!!

Njale

ScreenFun: *Jasno nam da je problem ozbiljan, ali ni rešenje nije tako lagano za tvoje prstiće. Naime, moraćeš da klikneš na Undo onoliko puta koli-ko si puta kliknuo na Refresh. Kada sravniš broj klikova na Refresh i Un-do, otputuj u Indiju i počni da medi-tiraš.*

Igrač uloga

Dobar dan, ScreenFune. I sami znate da ste najbolji, pa nema potreba da vam svi to objašnjavaju. Odmah na pitanja:
1. Kada izlaze Warcraft 4, The Elder Scrolls 5, Kings Bounty 3 (i da li uopšte izlaze)?
2. Zašto već pet meseci nije izašla nijedna RPG igra koju bih mogao da igram?
3. Kada će konačno izaći neka dobra RPG igra?
Pošto sam veliki RPG fan, ako moram dugo čekati, barem mi recite koliko dugo.

Bladeking77

ScreenFun:
1. Nijedna od pomenutih igara nije najavljena niti se zna hoće li uopšte izaći. Verujemo da će biti nastavaka u svakim od pomenutih serijala, ali kada – to niko ne zna.
2. Kako nije izašao? A Dragon Age: Origins, a Mass Effect 2, a Risen? Sve ti je to RPG!
3. Recimo da će ti se svakako svideti Fallout: New Vegas, ali i The Witcher 2. Obe igre očekuju se krajem godine.

Frapsoid

'Ello, SF! Ajde kažite mi ima li neki program za snimanje poput Frapsa čiji snimci ne zauzimaju toliko prostora i koji ne usporava fps, što mi Fraps nekad radi. Poželjno je i da je kvalitet snimaka skoro isti kao Frapsov. BTW, samo da kažem svim čitaocima da sam, možda, slučajno dao Valvu ideju da ubiju Gordona u trećoj epizodi. Ako se to desi, sry :' (nemojte da me hejtujete).

Filip

ScreenFun: *Fraps je najbolja alatka za snimanje videa iz igara, ali to je ujedno i vrlo zahtevna operacija koja svakako obara frejmrejt, bilo koji program da izabereš. Smanji rezoluciju i broj frejmova u sekundi, pa ćeš dobiti bolji rezultat.*
Neće se valveovci tako lako odreći Gordona – to im je zlatna koka.

Zelda Man

Caozz, SF. Onim uglouhim zemljanima verovatno ste super (verovali ili ne, postoji ilegalni uvoznik za The Land of Hyrule), ali ovde kod Zelde misle da ste bullshit jer niste pisali nikakav specijal o serijalu The Legend of Zelda skoro četiri godine! Al' ajde dobro, da pređem na stvar:
1) Kupio sam novu mašineriju na marketu (3.5 GHz, Directx10, 4 GB RAM...), pa me zanima koliko ću još moći da pržim bez problema?
2) Objavite neki specijal o serijalu TLOZ kad izađe ova dugo čekana Zelda za Wii, pa povratite dominaciju na Hyrule tržištu.
3) PLZ, išamarajte onog Shigerua iz Nintenda što mi nije izrežirao malo hot scena sa Zeldom.

Link, the hero of time

ScreenFun:
1. Imamo lepe vesti za tebe: na svojoj mašini moći ćeš da pržiš još dugo! Posle četiri-pet godina overklokuj procesor do maksimuma, namaži ga uljem i stavi šniclu da se prži.
2. Biće specijala za Zeldu čim budemo nešto više znali o novoj igri za Wii.
3. Shigerua se izvinjava i kaže da će u sledećem delu biti XXX scena... koje će se posebno kupovati kao DLC.

Nedoumice

Pozz, Sfune! Ja, eto, uzô prvi put u životu da vam pišem. Posle pola godine pregovaranja s mamicom i taticom, kupio sam novu mašinu. Potrošio sam sve pare na komp, pa sad moram da cepam starije igre dok ne dođem do keša, a ako vi znate neki dobar način, recite, molim vas! Nego da ja počnem s pitanjima:
1. Imam ATI Radeon HD 5750, a u GPU-Z mi piše da imam HD 5700. Otvarao sam mašinu da proverim – 100% imam HD 5750, pa ne znam u čemu je problem.
2. Imam Windows 7 Ultimate, i kad god podignem sistem, izbaci grešku da se neki program ne može pokrenuti jer fali neki .dll file. Ima li rešenja za to?
3. Postoji li neka Dragon Ball Z igra za PC?
4. Imam 2.1 sistem Blueberry woodpecker. Desni zvučnik mi neprestano bruji, a woofer je otpozadi vreo. Zanima me je li to normalno?

SkrdZ

ScreenFun:
1. Ne brini zbog toga što ti se HD 5750 identifikuje kao HD 5700. U pitanju je serija grafičkih kartica 5700, pa ih kao takve Windows i GPU-Z vide. Uostalom, HD5700 grafička i ne postoji.
2. Pitanja i odgovore o nedostajućim DLL fajlovima možeš naći na social.answers.microsoft.com.
3. Nema Dragon Balla na PC-ju, međutim, ove godine treba da se pojavi Dragon Ball Online!
4. Ako se još pri tom raspadaju kutije zvučnika, onda je sve OK. Daj, bre, imaš garanciju – menjaj taj krš.

Linkovi!

Moram priznati da nisam odavno kupio vaš časopis – nisam ja kriv, nema ga nigde... Sve do danas, kad sam naleteo na njega dok sam kupovao sokić! Al' ajde da vas ne davim. Kao i ranije, kad sam vam slao zanimljive linkove pa ste ih objavili, tako ću i sad.
Prvi je www.hocuto.rs – mnogo zanimljivih stvarčica za rođendanske poklone i slično. Čini mi se da ste već objavili – www.hotel626.com, al' sigurno niste novi www.asylum626.com – malo horrora muhahahh! Zatim www.xepisodes.com – za sve ljubitelje South Parka, doduše, bez prevoda, al' nadam se da su čitaoci, s obzirom na sve to silno igranje i engleski jezik, naučili i pokoju novu reč
Biće još linkova, al' stvarno mislim da zaslužujem neku nagradu, ili bar Reply na ovaj mejl sa zahvaljenjem.

Pozdrav, ScorpioN

ScreenFun: *Nismo nigde našli taj "Reply", pa smo onda objavili pismo u celosti.*

Tito

Pozz, ScreenFune. Imam jedno pitanje za vas. Je li tačno da 2017. godine izlazi Tito:Total War?

SCREENFUN

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION

PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SAND

ScreenFun: *Ne, tada izlazi Boris: Total War, a verzija s Titom još se razmatra.*

Skrolaši

Pozdrav svima u redakciji ScreenFuna. Imam nekoliko pitanja
1. Upravo sam kupio PS3 konzolu, pa me zanima preporučujete li mi Final Fantasy XIII, s obzirom na to što sam fan RPG-ova, kao i fantasy igara?
2. Video sam na internetu da će izaći nov Elder Scrolls i da će se zvati The Elder Scrolls V:Skyrim. Je li to tačno?
3. Šta radite u slobodno vreme?
4. Koja vam je omiljena hrana?
5. Koliko Bill G(J)ates zarađuje mesečno?

The Emperor

ScreenFun:
1. Final Fantasy XIII toplo preporučujemo. Naoružaj se gomilom vremena i kreni u poslednju avanturu... po trinaesti put.
2. Po forumima se zaista priča o nekakvoj "The Elder Scrolls V:Skyrim" igri, ali u pitanju su potpuno netačna nagađanja. Niti ima bilo kakve potvrde niti se nama to ime sviđa... a to je Bethesdi sigurno najvažnije :).
3. U slobodno vreme krečimo, peremo noge, čačkamo nos... pa ima dosta toga.
4. Omiljena hrana nam je ona koju mi sami ne spremamo.
5. Mesečna plata Billa Gatesa iznosi oko 60.000 dolara. Na to treba dodati i profit koji ostvaruje njegova kompanija Microsoft.

ATI 3D

Imam jedno pitanje za vas. 3D igranje (i gledanje filmova) na nVidia grafičkim karticama moguće je pomoću naočara nVidia 3D Vision i, naravno, monitora na 120 Hz. Posedujem ATI Radeon HD 5970 u kombinaciji s monitorom Samsung 2233RZ. Je li ikako moguće da uživam u 3D gejmingu, ili moram menjati grafičku... što mi se ne radi...? Unapred (do neba) zahvalan!

Glorfindel

ScreenFun: *ATI je nedavno izbacio Catalyst 10.3 drajvere, koji omogućavaju 3D stereskopski izlaz na grafičkim karticama ATI Radeon HD. Znači, igranje igara u 3D moguće je, ali one nisu direktno podržane, kao kod nVidije i njegovog 3D Visiona, već ćeš morati da nabaviš odgovarajući paket, koji uključuje naočare i poseban softver. Kompanije DDD i iZ3D imaju svoja rešenja, ali su ona vrlo nezgodna jer podrška video igara mora biti direktna – to jest svaka igra mora biti specijalno optimizovana za njih. U svakom slučaju, 3D gaming vrlo je precenjena pomodarska stvar, pa nemoj menjati grafičku niti preduzimati bilo šta u tom smislu.*

Selebriti

De si, ScreenFune, šta se radi, kako žena, deca, posao? Nego, evo me kod kuće, boli me glava, pa ne mogu puno da se igram na kompu, kakav baksuz. Da pređemo na stvar. Imam da vas pitam dve stvari, a to su tri, tj. četiri pitanja.
1. Dajte mi neke dobre skinove za CS 1.6
2. Javljaju li iz Konamija neke novine za PES 2011, hoće li ubaciti više Bundes ligu?
3. Hoće li Atari izbaciti novi Getting Up?
4. Gledate li Celebrity Death Match?

3Rc0_man

ScreenFun:
1. Ko još hoće da gleda shotove iz CS 1.6?! Zar se nisi toga dosta nagledao u proteklih deset godina?
2. Okreni stranu unazad – i pročitaćeš sve detalje o novom PES-u.
3. Od novog Getting Upa očito nema ništa: Šteta, i nama se svideo.
4. Ne, mi gledamo samo "Baba se češlja, a bela lađa tone".

Čitanje u metrou!

POZZ redakciji ScreenFuna. Da vas ne hvalim mnogo, nego da pređem na stvar. Napokon se desilo i to da je izašla knjiga Metro 2033, postapokaliptična pucačina od Dmitrija Gluhovskog. Znate li još nešto o toj knjlizi, na primer:
1) Je li prevedena na srpski jezik?
2) Ko će je izdati?
3) Gde bi se mogla nabaviti?

Ljubi vas Mujo

ScreenFun: *Hvala, Mujo, na poljupcima. Da njih nije bilo, ne bi bilo ni odgovora. Elem, knjiga Metro 2033 prevedena je na srpski jezik, a izdavač je Dereta. Košta 1.800 dinara, a mi smo je videli u IPS-u. Možeš je naručiti i preko knjizara. com.*

Jake boje

De si matori?! Šta se radi?! E, pazi sad ovako, brate, ono imam par pitanja, ono ukratko ćemo, nećemo ništa opširno, ono, razumeš?! Pa kažeee:
1. Pošto sam definitivno odlučio da kupim Xbox, zanima me koji je bolji način da ga nabavim? Je li bolje da upadnem s ortakom u neku štedionicu il' banku i iscimamo ih sve tamo s utokama, a zatim im odnesemo svu lovu, dok nas jedan ortak napolju čeka u blindiranom Hummeru H3 sa zatamnjenim staklima, i da brišemo odatle i tim parama kupim Xbox, a i još mi ostane da kupim Ferrari, odem na Havaje, kupim mnogo tozla, jedem kavijar mesec dana, ubijem čoveka i opet mi ostane?! Ili je bolje da banem do Gamesa, pošto mi je najbliži (jer su se ostali prodavci razbežali iz moje bliže okoline zbog pljački i lišavanja slobode službenih lica, kao i otimanja love, nakita i sličnih stvari, nanošenja težih telesnih povreda i sličnog), i tu na'vatam prodavce, iscimam ih, ono, razumeš, i drpim im nekoliko primeraka Xboxa, PS3, Nintenda WII, uzmem jedan Xbox za sebe, a s ovim ostalim osnujem biznis, prodajem tu robu na crno?!
2. Drugo! Pošto sam video da ima nekoliko vrsta Xboxa (Arcade, Elite, Halo 3 Special Edition, Premium), zanima me koja je razlika između njih?! Mislim, ono, teraju me da se dvoumim, troumim! Alo, bre, ja da se dvoumim, troumim! Pa ima krv da padne zbog toga! Mene neko da cima! Nadam se da ćete mi odgovoriti što je pre moguće da ne bi bilo nekakvih problema! Miševi!

Moco.94.njnjnj

ScreenFun: *Uh, Moco, opet si stajao pored ćaleta dok je farbao ogradu. Lepo ti je čovek rekao sa se skloniš malo jer boje ispuštaju štetne i neprijatne mirise. Nema veze, proći će to. Elem, idi tamo u radnju, izvadi lepo keš i plati ljudima taj Xbox. A što se tiče verzije, uzmi Arcade i ugradi sam hard-disk i sve što već ide – i uživaj. Ima vremena za Havaje.*

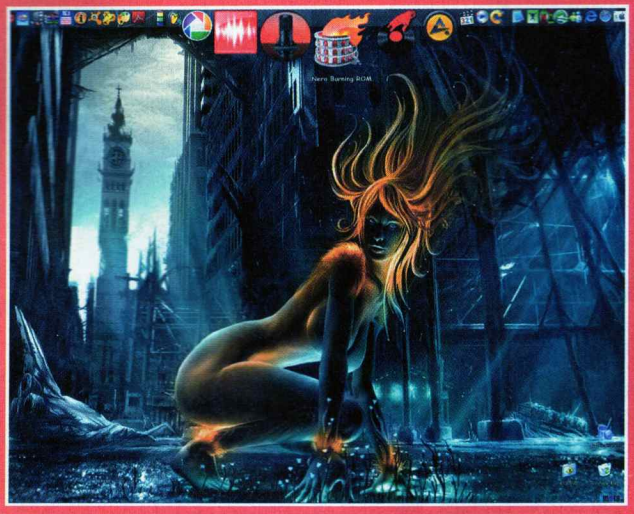
GTA Lego City

Ćao, ScreenFune. Šta ima? Moram reći da sam vam našao manu. Previše ste dobri (to je mana). Ovo je moje četvrto pismo, ali nijedno mi nije objavljeno. Ali nema veze. Zar ne bi bilo dobro da se napravi GTA: Episodes from Lego city?

Gta fan

ScreenFun: *Kome bi još bilo zanimljivo da krade kockaste automobile i puca iz vodenog pištolja? Bolje je da naprave GTA: Episodes from Leskovac pa da barem žderemo dobre pljeske.*

DESKTOP MESECA: MILOŠ



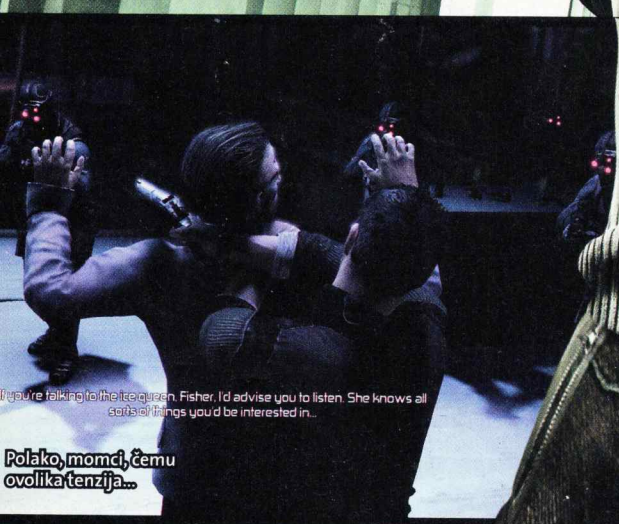
desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite, ili nas pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo, a ukoliko ono bude proglašeno pismom meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

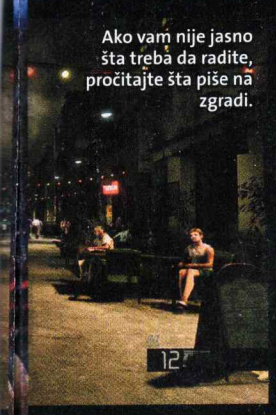
TOM CLA
SPLIN



Polako, momci, čemu ovolika tenzija...

NCY'S
TER CELL
CONVICTION

Sem Fišer u novom izdanju, prilagođenom igračima koji više cene akciju nego šunjanje


Ako vam nije jasno šta treba da radite, pročitajte šta piše na zgradi.

Takedown egzekucija markiranih ciljeva čini igru zaista lakom

Gde je ovde skretanje za Albukerki?

Splinter Cell: Conviction je peti nastavak najpopularnije igre s potpisom Toma Klensija, renomiranog američkog pisca špijunskih i tehnotriler romana. Nove avanture Sema Fišera, specijalnog operativca američke NSA (National Security Agency), nadovezuju se na događaje iz prethodne igre iz serijala – Splinter Cell: Double Agent. Stavljen pred nekoliko teških izbora u operaciji infiltriranja među teroriste JBA, od kojih mu je najteže pala likvidacija Irvina Lamberta, operativnog komandira i dugodišnjeg prijatelja, Sem Fišer na kraju napušta NSA i matičnu jedinicu – Treći ešalon. Razočaran u agenciju i skrhan gubitkom ćerke (događaj s početka Double Agenta), Sem se lomata svetom tražeći razlog da živi. Ana Grimsdotir, IT specijalist iz NSA i Semova stara koleginica, nalazi ga na Malti i u poslednjem trenutku upozorava na to da su mu neidentifikovane ubice za petama. Nevoljno, Sem Fišer ponovo biva uvučen u internacionalnu špijunsko-terorističku igranku, gonjen instinktom za pukim preživljavanjem i informacijom da mu kćer možda nije mrtva...

Prve četiri igre Splinter Cell bile su prilično hard-core kombinacije stealtha i pucačke akcije, koje su igrači često poredili sa serijalom Thief. Peta igra, na žalost ili na sreću, okreće ćurak naopako. Splinter Cell: Conviction donosi Sema Fišera, koji je kompletnu stealth dinamiku sveo na hvatanje zaklona i povremeno šunjanje: u igri nema sklanjanja tela, obijanja brava i izbegavanja borbe s nadmoćnijim neprijateljem. Umesto potrebe za diskrecijom i obavljanjem misija sa što manje žrtava, ovde ćete sve protivnike ubiti bez ikakvih posledica. Akcija, to jest borba vatrenim oružjem drastično je olakšana sistemom Takedowna: ako se jednom protivniku prišunjate i likvidirate ga iz blizine, napuniće vam se "execution" metar, koji možete iskoristiti za trenutnu eliminaciju jednog ili više njih (u zavisnosti od oružja kojim se trenutno koristite). U kombinaciji s nepostojećom veštačkom inteligencijom protivnika, kombinovanje melee ubistva i "execution takedowna" jeste smrtonosni koktel koji možete beskrajno ponavljati i koji igru čini izuzetno lakom. Jer, igraču što je apsolvirao prethodne Splinter Cell igre izazov koji nudi Conviction biće, naprosto, smešan. Tokom kampanje, povremeno ćete nailaziti na likove koje ne možete ubiti, već ih morate propustiti kroz šake i izvući informacije ključne za zaplet. Ovaj sistem "isleđivanja" (Interrogation) nije gejmplej elemenat koji ima neku drugu poentu osim pukog iživljavanja: držeći zlikovca/jadnika u šakama, ne-

Epilog flešbek misije u Iraku

Mladi Sem Fišer opušteno kulira u lokvi krvi

Nebrano grožđe... Kada vas uhvate na otvorenom, nagrabusili ste

koliko puta ćete pritisnuti taster C, Sem će ga bacati po prostoriji, lomiti mu nos i zavrtati uši, dok naposletku ne izvuče ono što mu treba. Ceo sistem se mirne duše mogao uraditi kao pasivna cut scena.

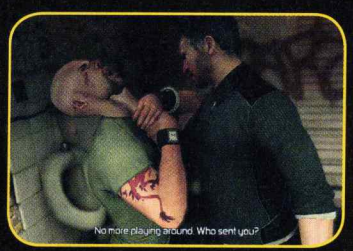
Naoružanje i špijunske tehno igračke u igri možete opremati po volji na gotovo svakom čekpointu u igri. Svaki predmet iz borbenog arsenala možete nadograđivati koristeći se poenima koje zarađujete kompletirajući specijalne "challengese" tipa "ubij deset stražara iz stealtha" ili "baci petoricu zlikovaca kroz prozor", mada je igra toliko laka da čak i s difoltnim oružjem nećete imati nikakvih problema. Činjenica da je pištolj s prigušivačem efikasniji i precizniji od automata, uz dodatni benefit neograničene municije (sačmare, automati i automatske puške imaju limitiran broj metaka), neki poseban trud vezan za kompletiranje izazova čini krajnje izlišnim.

Na grafičkom planu, Splinter Cell: Conviction vrlo je tradicionalan – koristi 3D engine (Unreal 2.5) koji je pokretao poslednja dva nastavka. Pola decenije star engine, naravno, ne izgleda kao nešto o čemu ima smisla pisati u preterano pozitivnom svetlu. Umesto tehnološkog skoka kakvom smo se nadali, kompleksnim dinamičkim senkama i drugim lepotama koje su odavno postale standard, najveći grafički domet Convictiona jeste činjenica da pucajući u lampu ili drugi izvor svetla – stvarate mrak u okolini. Ako smo na ovo čekali četiri godine, bolje bi bilo da ga nismo ni dočekali. Grube teksture, nazubljene ivice predmeta u okruženju, pasivno, jednostavno projektovano svetlo i proste senke nisu u skladu s reputacijom Splinter Cell igara, koje su oduvek oduševljavale napretkom na vizuelnom planu. Kao kompenzacija za zastareli vizuelni doživljaj, zvuk – pogotovo ambijentalna muzika u igri – prva je liga.

Kao i sve novije Ubisoft igre (Assassin's Creed, Silent Hunter 5, Settlers VII), i Splinter Cell: Conviction poseduje onaj užasni DRM sistem koji zahte-

A lepo sam te pitao...

Savijte zglob u kontrasmeru kazaljke na satu



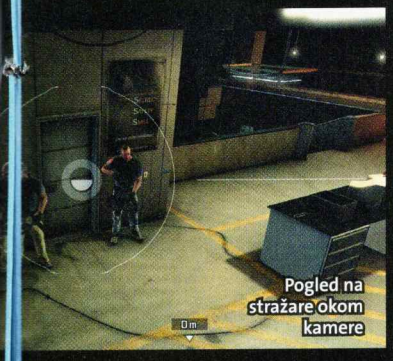
Ljubazno pitajte sve što vas zanima

Kad ne dobijete odgovor, ćelavu glavu nabijte u pisoar

Prethodnu operaciju ponovite dok ne dođe do prskanja keramike

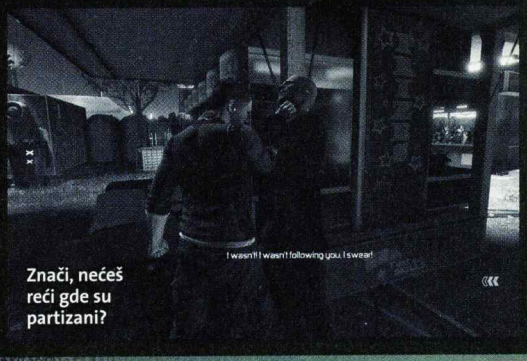
Nadogradivanje oružja poenima stečenim u "Challengesima"

Hej, to što si ti ogladneo nije razlog da me ostaviš da visim kao majmun pola sata!



Pogled na stražare okom kamere

Seme, huligane jedan, zar ne vidiš da piše STOP?



Znači, nećeš reći gde su partizani?

va da ste stalno onlajn, bilo da igrate singlplejer ili multiplejer. Problema s pucanjem servera, gubljenjem konekcije i ispadanjem iz igre ima i ovde: uopšte nam nije jasno zašto Ubisoft insistira na ovom sistemu, kad se kod nabrojanih igara pokazao u najgorem svetlu. Igrači piratskih kopija, naravno, nemaju ovih problema: krekovana verzija radi kao podmazana, što se legitimnim kupcima, onima koji su istresli 50 evra za igru, sigurno nimalo ne dopada.

Da rezimiramo. Ako želite inteligentnu stealth igru nalik na ranije nastavke Splinter Cella, kucate na pogrešnu adresu; ako vas zanima solidna akciona igra sa špijunsko-terorističkom tematikom, a nemate predubeđenja i nerealna očekivanja u skladu s prethodnim nastavcima – Splinter Cell: Conviction može vas dobro zabaviti.

Splinter Cell: Conviction

ŽANR:	akciona igra
IZRADA:	Ubisoft Montreal
BROJ IGRAČA:	1
IZDAVANJE:	27. april 2010.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVA:	C2D 1,8/ X2 64 2,4GHz, 1,5 GB RAM, GF7600/ HD2000

+ Odlična priča, koja zaokružuje dešavanja iz prethodnog nastavka

– Previše pucanja, premalo šunjanja; srazmerno kratka kampanja; Ubisoft online DRM

GRAFIKA: Ništa specijalno... Modifikovani Unreal 2.5 engine u 2010. godini nije svetsko čudo, te igra izgleda prosečno ali funkcionalno — 4

GAMEPLAY: Više pucanja, manje skrivanja i šunjanja... Conviction je namenjen igračima kojima su ranije Splinter Cell igre bile teške i komplikovane — 3+

ZAKLJUČAK: *Ako želite inteligentnu stealth igru nalik na ranije nastavke Splinter Cella, kucate na pogrešnu adresu...* — 4

Tekst: Stojan Karamatijević

Snik, snik, snik...

Lucidity™

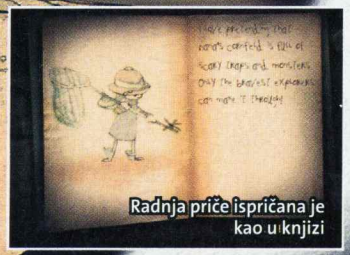
Predivno upakovan paket s igračkom koju niste hteli

Lucidity je priča o devojčici po imenu Sofi, koja putuje kroz snove kako bi pronašla odgovore na velika životna pitanja, pokrenuta odlaskom drage bake. Igra milosrdno izbegava da kaže gde je to tačno otišla Sofina nana, tako da smo slobodni da pretpostavimo da je stara, jednostavno, našla nekog bogatog deku i preselila se na Karibe. Ipak, iz atmosfere i zapleta jasno se vidi osnovna ideja igre: Lucidity se može shvatiti kao metafora za patnju i žal za svime izgubljenim, što je tema kojoj je stremio i Braid, nudeći pri tom originalan, relevantan i opčinjavajuć gejmplej. Lucidity, iako nesumnjivo lep, u vezi s tim nudi malo više improvizacije i manje promišljenosti.

Naša Sofi, vođena razoružavajućom radoznalošću, nevino tumara po svetovima sačinjenim od nada i snova, koji predstavljaju nivoe igre. Caka je u tome što vi kao igrač ne kontrolišete Sofi direktno – cura, prosto, postojano napreduje sleva nadesno po nivou, a vi treba da joj omogućite i da stigne kud je navrla. To postižete tako što joj pod noge bacate predmete koji vam dolaze nasumično, kao u Tetrisu. Njihov izbor nije preterano širok, ali novi stižu čim uzmete prethodni, pa igra često postaje frenetična trka da se mala spase. S malo koncentracije, to neće biti prevelik problem, a pomaže i što po jedan predmet možete "rezervisati". Kada se slože sve kocke a zamisao tvoraca funkcioniše kako treba, zadovoljstvo je gledati kako Sofi klizi kroz prelepo nacrtan nivo. Nažalost, bolje je da vam ne pričamo kako to iritira na težim nivoima, kada Sofi može lako završiti priču. Nekad, prosto, neće biti izlaza iz neke pogubne situacije dok budete gomilali beskorisne predmete naokolo, pa ćete morati da počnete ponovo i da se nadate da će vam upasti prava stvar. Sami nivoi pažljivo su dizajnirani, što postaje očigledno ako se potrudite da usput sakupite svice razbacane po teško dostupnim mestima. Za njih se vredi potruditi: osim što vas leče – što će vam trebati budući da Sofi može podneti samo dva protivnička udarca – svici su poeni kojima se otključavaju novi nivoi, po principu 100 za 1. Ipak, i uz to ćete obrnuti Lucidity za tri do četiri sata, pod uslovom da vas prezentacija i priča dovoljno ponesu. Ne može se poreći da su one urađene s trudom, ali tvorci kao da su se tu previše trudili. Energija utrošena na to da igra bude slatka i dopadljiva i dečacima i devojčicama – mogla je biti usmerena na upeglaniji gejmplej, koji bi učinio da se svidi svima. Iako vam se u početku može učiniti kao zabavna platformska akcija, Lucidity će vas u tom pogledu razočarati. Može se svideti onima koji vole napete slagalice, ali i na tom polju podbacuje zbog neizbalansirane gejmplej mehanike. Kao igra koja pre svega pokušava da ispriča priču, Lucidity je prijatno osveženje, poput lagane salate od prolećnog povrća koju morate pojesti u žurbi, dok vam neko stalno otima viljušku i u ruku stavlja nastavke za mikser.

Praćka za skokove, a potom sledi postavaljanje stepenica

Postavite ventilator da biste mogli napredovati


Radnja priče ispričana je kao u knjizi

Lucidity

ŽANR: logička
IZDAVAČ: LucasArts
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 15. mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, 3D grafička kartica

\+ Puno stila, dizajn nivoa

\- Nedopeglan gejmplej

GRAFIKA: Urađena s ljubavlju i stilom, pravo je uživanje za oči — 5

GAMEPLAY: Kombinacija Tetrisa i Lemingsa nije baš uvek savršena i ume da bude mnogo manje zabavna nego što biste pomislili — 3

ZAKLJUČAK: *Lucidity je igra koja zahteva posebnu sortu igrača: one koji su spremni da istrpe frustraciju zarad priče prikazane sa stilom, žarom i malko previše šećera* — 3+

Bacač plamena u akciji suzbijanja najezde zombija

ZOMBIE DRIVER

Zombi apokalipsa, široki bulevari, cigla na pedali gasa...

Šta jedan taksista da radi kada se nađe usred epidemije zombija u velikom urbanom centru? Da stupi u kontakt s vojskom i dobrovoljno se prijavi za spasavanje malobrojnog nezaraženog stanovništva, naravno! Zombie Driver, niskobudžetni miks vožnje i makljaže, igra je koja nudi odličnu dozu zabave za uložen novac, singlplejer kampanju prepunu dobre vozačko-pucačke akcije.

Ova automobilska arkada, koja na prvi pogled podseća na originalni Grand Theft Auto (prvi GTA, pre nego što je prešao u 3D), umesto policajaca, pešaka i drugih učesnika u saobraćaju nudi bespoštednu borbu s jednim jedinim protivnikom: zombijima. Tačnije rečeno, s hordama zombija, koje možete gaziti, mitraljirati, spaljivati ili ih bušiti railgunom montiranim na vozilo. Akcenat je, naravno, na gaženju, prvom i osnovnom eliminatoru vaših nemrtvih protivnika: efekat prelaska točkovima preko zombija, krckanje kostiju i krvave fleke koje ostavljate na asfaltu – toliko su zarazni da se mogu poreditи s puckanjem balončića na onoj plastičnoj oblozi što dolazi uz tehničku robu. Puc-puc, skrlj-smrlj – glupo je, ali ne možete prestati jer vas svaki puc i skrlj teraju na beskonačno ponavljanje, što vam masira neki centar za zadovoljstvo u dubini mozga..

Singlplejer kampanja igre sastoji se od sedamnaest misija, strukturiranih oko primarnih i sekundarnih zadataka, od kojih se prvi bez izuzetka svode na spasavanje grupica preživelih iz različitih delova grada, u kontekstu priče koja ima relativno neočekivan obrt na kraju. Evakuacija preživelih, gaženje i umlaćivanje zombija vatrenim oružjem, povremena trka s vremenom i konstantni rast zombi pretnje sa svakom pređenom misijom – sve vas to ovde čeka. Uspešno kompletirajući primarne i sekundarne zadatke, zarađujete novac, koji možete potrošiti na pojačavanje oružja (minigun, bacač plamena, lanser raketa i railgun) ili budženje karakteristika svakog vozila u igri. Kad već pominjemo vozila, neka od njih dobijate po difoltu (taxi, ambulantna kola), dok većinu moćnijih (policijski kruzer, autobus) otključavate kompletirajući sekundarne misije. Svako vozilo dolazi s različitim početnim vrednostima u kategoriji otpornosti na štetu, brzine i sposobnosti gaženja: poslednja osobina je naznačajnija jer ćete najviše "game over" poruka dobijati posle šlajfovanja u grupi zombija koju niste uspeli da probijete, a koja vas je potom "zergovala". Pored nabrojanih osobina, koje pojačavate trošeći pare zarađene u misijama, svako vozilo ima i fiksni limit putnika koje može prevoziti u jednom trenutku. Po pravilu, vozila za više putnika sporija su (autobus), ali su korisna jer omogućavaju da sve misione zadatke (tj. sve preživele u jednoj misiji) pokupite u jednoj turi, ne vraćajući se u bazu.

Zombie Driver je odlična zabava za ubijanje jednog igračkog popodneva: kratka, slatka i hardverski minimalno zahtevna poslastica, koja nema velikih pretenzija, ali čiji je šmek upravo u tome.

Autobus se pokazao odličnim za kolektivno gaženje gamadi

Zombie Driver

ŽANR: akciona igra
IZDAVAČ: EXOR studios
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 28. februar 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: CPU 1.6 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7600

\+ Gaženje hordi zombija zabavno je i veoma zarazno

\- Kratka kampanja, jednolične misije

GRAFIKA: Ptičja perspektiva gradske vožnje s podrškom za nVidia PhysX pruža funkcionalan, na momente odličan vizuelni ugođaj — 4

GAMEPLAY: Spasavanje preživelih, gaženje, paljenje i mitraljiranje desetina hiljada zombija... Zabavno je dok traje, mada bi igri godilo malo raznovrsnosti — 4-

ZAKLJUČAK: *Zarazna i šarmantna igra, kao stvorena za ubijanje jednog popodneva* — **4**

Tekst: Stojan Karamatijević

grand theft auto
Episodes From Liberty City

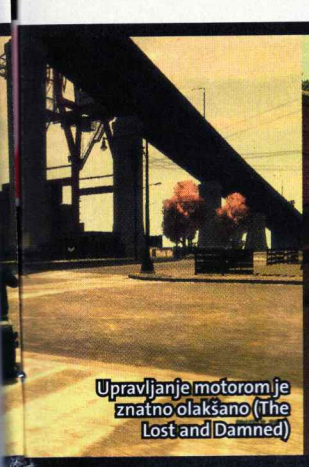
Finale jedne od brojnih priča legendarnog grada

Uprkos najavama da se epizode GTA IV neće konvertovati sa sistema Xbox 360, usled velikog finansijskog stimulansa Microsofta, svima je bilo jasno da je samo pitanje vremena kada će one dospeti na PC i PS3.

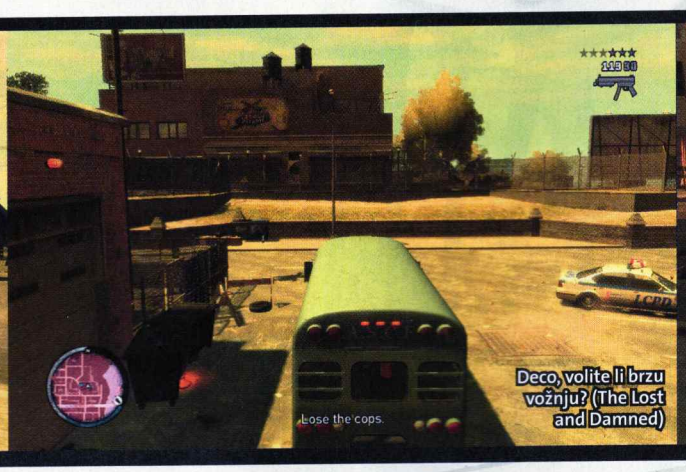
Epizode iz Liberty Cityja nisu puni nastavci, već dopuna priče, to jest događaji koji se odvijaju paralelno s avanturom Nika Belića. Ovakav koncept može biti posebno interesantan svima koji su kompletirali GTA IV, pogotovu kada shvate na koji su način novi likovi povezani s Nikom i kad sagledaju poznate događaje iz drugog ugla.

Osim novih protagonista i misija, glavne novine kolekcije jesu tri muzičke stanice i pedesetak novih numera, kao i dodatno naoružanje. Grafika je ostala identična, što i ne bi bilo loše da to sa sobom ne vuče i dalje neoptimizovanu hardversku zahtevnost i mnogo grešaka u engineu, koje umeju da budu veoma neprijatne. Ne treba, dakle, očekivati ništa radikalno drugačije, jer je igra u osnovi ostala veoma slična, ali zato pruža dovoljno novih stvari da vas lepo razonodi.

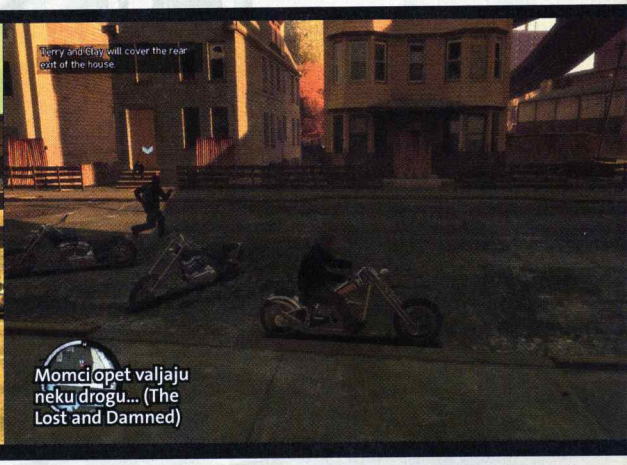
The Lost and Damned jeste priča o moto-bandi "The Lost", koja nas upoznaje s Johnnyjem (The Jew) Klebitzom u momentu kada se Billy, predsednik odeljenja tog kluba, vraća iz 'apsane. Billy želi agresivnu akciju i nemilosrdne obračune s rivalom "The Angels of Death", dok



Upravljanje motorom je znatno olakšano (The Lost and Damned)



Deco, volite li brzu vožnju? (The Lost and Damned)



Momci opet valjaju neku drogu... (The Lost and Damned)

Johnny pokušava da unese obazriviji i racionalniji stav u ekipu.

Samim tim što radnja prati moto-klub, razvojni tim je naročitu pažnju posvetio unapređenju fizike kretanja dvotočkaša, olakšavajući vožnju u odnosu na prethodnike, što je za svaku pohvalu. Sada je mnogo teže pasti s motora, a i osećaj je mnogo bolji, što upravljanje automobilom čini gotovo nezanimljivim. Atmosferu će dodatno podizati vožnja u formaciji s ostalim članovima kluba, pri čemu će vas igra nagrađivati dodatnom energijom ukoliko je se budete pridržavali.

Zadaci koje budete dobijali interesantni su i retko kad predstavljaju nešto što je već viđeno. U svakoj misiji mogu vam pomoći Johnnyjevi prijatelji, ali ćete morati da pazite na njih jer mogu poginuti. S uspešnim okončanjem svake misije, oni će bivati sve jači i naoružaniji, što će vas dodatno motivisati da ih sačuvate u jednom komadu. Pored ovoga, ispunjavanje zadataka dodatno će olakšati i novi mid-checkpoint sistem, zahvaljujući kojem nećete morati da igrate misije iz početka.

Za razliku od Nika, koji je posedovao stanove, Johnny će u početku obitavati u klubu, gde možete igrati neke nove mini-igre, poput obaranja ruku, karata i drugih. Dodatni sadržaji iz prethodnika i dalje su tu, ali vas igra neće uslovljavati da održavate dobre kontakte s poznanicima obilazeći te lokacije, već su one samo zabavnog karaktera. Sporedne misije predstavljaju kombinaciju onih poznatih, poput trka i krađa motora, ali i nove – "Gang Wars", koju ne bi trebalo mešati s "Turf Warsom" iz San Andreasa.

Multiplwjer je takođe dobio nekoliko svežih modova – Witness Protection i Chopper vs Chopper. U prvom su igrači podeljeni u dva tima – jedan treba da prosledi svedoka do određene stanice, a drugi predstavlja The Lost, čiji je cilj da ih spreče u tome. Chopper vs Chopper jeste mod za dva igrača, u kome jedan vozi motor i beži od drugog helikopterom s ciljem da ga likvidira.

Glavni lik u priči The Ballad of Gay Tony – Luis Lopez – sasvim je drugačiji od Johnnyja ili Nika, koji se bore da stvore nešto u gradu. Kao desna ruka Tonyja Princea, on već ima prepoznatljivo ime i dosta novca, ali i dalje retko odbija nove zadatke. Scenario doživljava vrhunac s tipičnim

Luiz Lopez praši iz zaklona (The Ballad of Gay Tony)

Sjaj, luksus i nemoral Liberty Cityja (The Ballad of Gay Tony)

GTA humorom, koji je naročito izražen zahvaljujući nalogodavcima, poput Yusufa i Bulgarina, čineći napredovanje veoma zanimljivim.

Zadaci koje ćete dobijati u ovoj kampanji variraju od već viđenih do nekih koji su veoma interesantni, ali i vrlo teški. Helikopteri su i u GTA IV bili veoma komplikovani za upravljanje, a s uvođenjem naoružanja na njima i bez automatskog nišanjenja, stvari postaju znatno teže u misijama koje zahtevaju njihovu upotrebu. Situaciju donekle popravlja pomenuti mid-checkpoint sistem, ali to ne menja previše činjenicu da će vam trebati neko vreme da se snađete. Srećom, takvih misija nema previše. Pored helikoptera, u epizode je uvedeno dosta novog naoružanja, ali i maleni tenk.

Na kraju svakog zadatka, uspešnost izvršenja analiziraće se uz mogućnost ponavljanja, ukoliko želite da postignete skor od 100%. Pored glavnih misija, i ova epizoda nudi dosta dodatnog sadržaja, koji ćete moći da pronađete u klubovima što ih drži Gay Tony. Slično epozodi "The Lost and Damned", predstavljen je i set misija "Drug Wars", u kojima svoje tržište oslobađate nepotrebne konkurencije. Multiplejer se sastoji od modova Deathmatch, Team Deathmach, GTA Race, Race i Free, što i ne deluje raznovrsno, ali je barem omogućena upotreba novog naoružanja.

Iako nisu u pitanju samostalne igre, za kompletiranje obeju epizoda trebaće vam sigurno više od dvadesetak sati, što je za divljenje budući da vam mnoga druga puna izdanja retko pružaju više od desetak sati zabave.

Epizode iz Liberty Cityja na lep način dopunjavaju GTA IV – obe priče su vrlo interesantne i, uz nove vrste oružja i mini-misije, čine povratak u ovaj grad veoma prijatnim.

Grand Theft Auto
Episodes from Liberty City

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Rockstar Games
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 16. april 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: Core 2 1.8 / AMD 64 X2 2.4, 1GB RAM, 7900/X1900

\+ Neuspešne misije ne moraju se igrati iz početka; dve interesantne i različite priče; novi elementi u igri

\- Odvojen multiplejer od GTA IV, grafički nije unapređen; mnogo bagova i suluda hardverska zahtevnost

GRAFIKA: Dve godine star engine i dalje izgleda dobro, ali je šteta što ga Rockstar nije dodatno unapredio za potrebe ovog izdanja — 4+

GAMEPLAY: Misije su većinom interesantne, a mid-checkpoint smanjuje frustraciju koju izazivaju neki zadaci — 5

ZAKLJUČAK: *Čini nam se da je Rockstar s Epizodama iz Liberty Cityja izvukao maksimum iz GTA IV, donoseći dosta novog sadržaja i sate zabave te fino zaokružujući priču* — 5

Tekst: Nikola Dolapčev

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

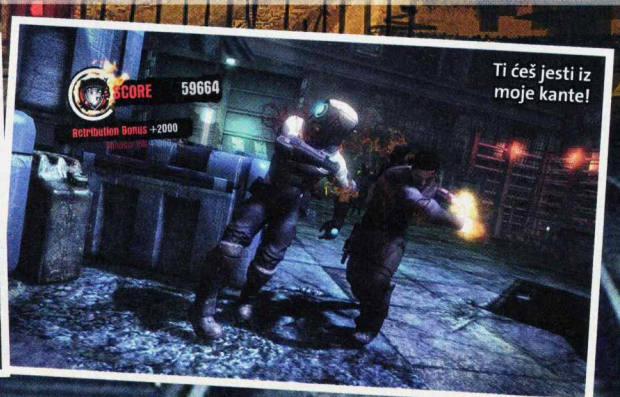
Policajac osvetnik i njegov besan pas u misiji čišćenja grada od dvonožnog šljama

Za nekoga ko se zove Džek Slejter nema druge životne putanje do zaposlenja u policiji, živčanog odlepljivanja, odmetanja i zanimanja poput sudije, porotnika i dželata, odnosno vigilante policajca koji pravdu uzima u sopstvene ruke. To bi otprilike bila sudbina junaka ove morbidno surove akcione igre za Xbox 360 i Playstation 3. Treći deo DtR franšize nije tako težak kao prethodni nastavci (pogotovo prvi), ali je svakako najbogatiji eksplicitnim nasiljem.

Retribution je akciona igra koja kombinuje pucanje i pesničenje, kombo poteze i korišćenje zaklona. To je čini univerzalnim akcionim koktelom, koji u sebi kombinuje uticaje gotovo svih aktuelnih pravaca na tržištu pucačkih igara. Singlplejer kampanja, koja je oformljena kao pačvork krimi klišea, borbe s uličnim bandama i korupcije visokog nivoa, vodi vas kroz (vrlo) linearne nivoe, u kojima ćete imati jedan jedini zadatak: likvidirati sve što se miče, po mogućnosti, na što brutalniji način. Pesnice i noge upotrebljavaćete po difoltu, dok ćete se vatrenim oružjem koristiti samo ako ga otmete iz protivničkih šaka. Pesničenje, osim činjenice što ne troši municiju, korisno je i za punjenje "focus" metra (bullet time), koji možete aktivirati po želji i lako se izvući iz čupave situacije.

Pored rokanja i mlaćenja u ulozi Džeka Slejtera, u određenim delovima igre preuzećete ulogu njegovog psa Shadowa i za promenu, umesto mecima i nogama, protivnike masakrirati čeljustima i kandžama. Shadow nema Džekovu otpornost na metke, ali je u stanju da se neprimetno šunja, da protivnike lajanjem navlači u zamku te ih iznenada zaskače i kida kao svinja masnu torbu. Te scene zaista umeju da budu mučne, pogotovo kada psina nesrećnika zgrabi za mošnice, provrti gubicom i uništi mu svaku šansu za potomstvo. U igri postoji nekoliko desetina predefinisanih animacija ovakvog susreta između psa i kriminalca. I, verujte nam na reč, jedna je gadnija za gledanje od druge. Potreba za Shadowovim šunjanjem čini nivoe dobrom protivtežom Džekovim "slon u staklari" veštinama, pa je zaista šteta što ih ima samo nekoliko.

Iako ni zaplet ni sama akcija ne unose nikakve novine u akciono-pucački žanr, grafički engine igre je jedina stvar za koju se može reći da je stvarno zastarela. Igra izgleda kao nešto što je pravljeno za prethodnu generaciju konzola (Xbox ili PS2): siromašne teksture, modeli sa skromnim nivoom detalja, jadni efekti pucanja i eksplozija... Jedino što zaista valja jeste animacija, pogotovo ona u takedown potezima, dok koprcanje žrtava u čeljustima Shadowa spada u posebnu kategoriju morbidnog kvaliteta. Prosečnom igraču igra će potrajati desetak sati, posle čega vam ostaje samo odlaganje na policu, budući da multiplejera nema ni od korova.



Dead to Rights: Retribution

ŽANR:	akciona igra
IZDAVAČ:	Namco Bandai
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	27. april 2010.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVA:	16 : 9, 480p, 720p, 1080p, Dolby Digital 5.1
+	Krvavo, surovo i nemilosrdno; Shadow nivoi su prva liga
−	Gruba i nadasve zastarela grafika, previše klišea u zapletu igre.

GRAFIKA: Igra zaista liči na nešto što je napravljeno za prethodnu generaciju konzola — 3-

GAMEPLAY: Solidna kombinacija pucanja i tabanja, brutalni borbeni potezi i široka lepeza nadrealno surovih takedown zahvata — 4

ZAKLJUČAK: *Akciona igra za igrače čvrstog stomaka, tolerantne prema kriminalnim klišeima i zastareloj grafici* — 4

STAR WOLVES 3: CIVIL WAR

Svemirski piloti plaćenici ponovo u akciji skupljanja keša

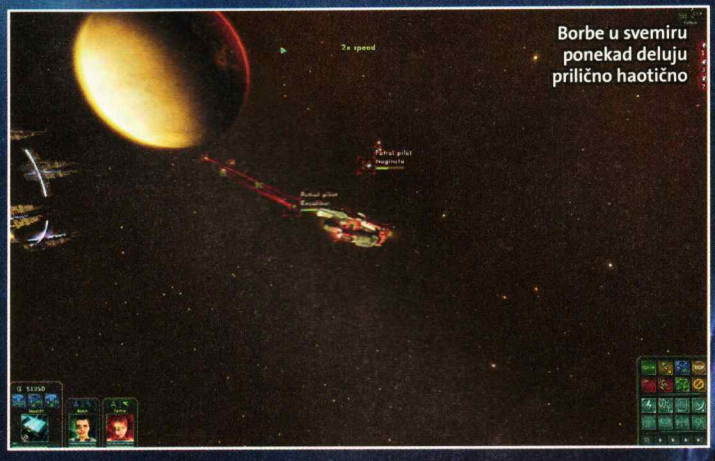
Dok ne sakupite svoj tim, možete regrutovati druge plaćenike

Svaki pilot ima dosta posebnih veština

Iako je engine prilično star, pozadine u misijama i dalje su veoma dobre

Mapa za planiranje putovanja

Svemirske stanice su mesta gde ćete se dosta zadržavati



Borbe u svemiru ponekad deluju prilično haotično

Star Wolves je igra koja vas stavlja u ulogu vođe grupe pilota plaćenika, koji obavljaju različite misije za onog ko najviše plati. Glavni poslodavci u igri jesu Imperija i velike kompanije, koje upravljaju većinom sistema i koje su u stalnoj borbi za teritorije. Misije koje su u ponudi obuhvataju sve – od pratnji trgovačkih brodova i čišćenja sektora od piratske pretnje pa do krijumčarenja i presretanja konvoja suparničkih kompanija. U igri upravljate matičnim brodom – malom pokretnom bazom, u čijim su hangarima borbeni brodovi kojima upravljaju vaši plaćenici. Matični brod može da nosi šest borbenih brodova, što znači da, pored svog junaka, vodite još pet plaćenika, mada u skladištu broda možete nositi mnogo više brodova. Pored toga što imaju specifične namene (presretač, bombarder, laki lovac...), brodove možete opremati i u zavisnosti od potreba misija, tako da tu imate prilično slobodu da napravite tim koji se uklapa u vaš stil igranja. Svaki plaćenik ima jednu od četiri specijalizacije i mnogo posebnih veština, koje otključavate i unapređujete skupljajući iskustvene poene u misijama. Prvi deo bio je organizovan u misije, između kojih ste trenirali pilote i kupovali/prodavali opremu, dok je drugi deo uveo malo slobodniji način igranja, što znači da ste slobodno mogli putovati kroz sisteme, svraćati na svemirske stanice i tamo preuzimate zadatke, trgovati i slično. Ovaj, delimično nelinearni sistem igranja prenesen je i u treći deo. Prethodna dva dela vas skoro od samog početka dovode u situaciju da u borbi morate dokazivati svoje sposobnosti, dok treći deo startuje mnogo sporije. U početku ćete nenaoružanim i sporim transportnim brodom tragati za lakom zaradom kako biste skupili dovoljno novca za kupovinu boljeg i opremljenijeg broda. Svim igračima koji su igrali prethodna dva dela ovakav početak biće veoma dosadan, mada ni ostalima neće biti baš zanimljivo, osim činjenice što će moći da pohvataju osnove upravljanje u mirnijoj i opuštenijoj atmosferi. Samo upravljanje ne predstavlja veliki problem, a prednost je i to što postoji opcija da u svakom trenutku zaustavite protok vremena, podelite zadatke svojim brodovima, odredite mete i onda nastavite bitku. Ova opcija je veoma korisna u kasnijem delu igranja, kada budete deo masovnih sukoba, i gde morate veoma paziti na svoje ljude i brodove.

Iako se prvi deo ove igre pojavio pre tačno pet godina, treći nastavak solidne RPG strategije i dalje se koristi istim engineom. Pomalo je suludo što razvojni tim nije primetio da današnji računari mogu mnogo više izgurati nego pre pet godina.

Star Wolves 3: Civil War

ŽANR:	RPG strategija
IZDAVAČ:	1C Company
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	2. mart
PLATFORME:	PC, PS3, X60, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVA:	CPU 2.0 GHz, RAM 512MB, GF5700/ 9600 Pro

\+ Zanimljiva tema, delimično nelinearan gejmplej

\- Prilično spor početak, zastareo engine, nedostatak inovacija, neuverljiva prateća priča

GRAFIKA: Grafika na momente može iznenaditi, ali ovaj grafički engine vreme je odavno pregazilo — 3

GAMEPLAY: Sama priča je zanimljiva, ali izvođenje nije doživelo nikakva unapređenja, iako su ona u nekim delovima više nego potrebna — 3+

ZAKLJUČAK: *Možda bi Star Wolves 3 i prošao kao ekspanzija, ali kao potpuno nov naslov, jednostavno, nije ispunio očekivanja* — 3

Tekst: Vladislav Herbut

AGE OF PIRATES 2: CITY OF ABANDONED SHIPS

Vreme je da spakujete stvari, ukrcate se na brod te potražite sreću bogatstvo na Karibima

Prijatno sunce, mirno more i hektolitri ruma. Šta vam više treba?

U domu kod Kebe Krabe

Crveni mundiri će vas više smarati nego što će vas udostojiti dobre borbe

Piše: Vladislav Herbut

Pirati su uvek bili zanimljiva tema kada su u pitanju kompjuterske igre. Počevši od stare dobre igre Pirates! Od C64 pa do gomile naslova koji su zasuli PC scenu, a ipak je malo onih koji su ostavili neki trag. Age of Pirates, koji se pojavio pre skoro četiri godine, bio je još jedan od gomile prosečnih naslova s nekoliko dobrih ideja, koje nisu došle do izražaja zbog lošeg sistema izvođenja i gomile bagova. Nažalost, drugi deo, umesto dugo iščekivanih ispravki i poboljšanja, donosi... Pa, realno, ništa novo, osim nove priče. Engine je nepromenjen, bagovi su i dalje tu, a kontrole, pogotovo kada vodite svog junaka, pravi su izvor frustracija.

Age of Pirates 2 stavlja vas u ulogu kapetana broda koji mora pronaći sreću na moru. Na samom početku možete izabrati jednog od ponuđena tri heroja i klasu koju ćete igrati. Izbor klasa svodi se na trgovca, gusara ili avanturistu, a svaki od njih ima drugačiji pristup igranju, dok izbor heroja utiče samo na prateću priču. Pored toga, možete se prikloniti jednoj od vodećih sila u to vreme na Karibima – Engleskoj, Francuskoj, Španiji ili Holandiji, a možete biti i običan pirat bez ikakvih lojalnosti. Sama igra podeljana je na dva dela, od kojih je jedan u gradovima gde preuzimate zadatke, trgujete, posećujete lokalne taverne i regrutujete posadu i ostale slične poslove. Iako ne postoji neka vrsta kampanje, tu je gomila zadataka koje izvršavate kako biste progresivno uvećavali bogatstvo. Možete obavljati i misije u koje vas šalje guverner kolonije, što vam donosi bonuse kod nacije kojoj kolonija pripada. Drugi deo igre odvija se na moru, gde brodom prevozite robu s jednog mesta na drugo, pljačkate trgovce, borite se s piratima ili lovcima na pirate, naravno, sve u zavisnosti od izbora načina igranja. U bitkama na moru možete potopiti protivničke brodove ili pokušati da se ukrcate na njih. Brodom u borbi upravljate iz prvog ili trećeg lica – prvo lice daje vam više slobode pri upravljanju, dok je izvođenje iz trećeg lica poluautomatizovano. Ipak, i pored zanimljive teme i dosta dobrih ideja, drugi deo ima iste probleme kao prvi. Upravljanje glavnim junakom, i u gradu i u borbama (na kopnu i na brodovima), prilično je bolno zbog loše organizacije komandi, kao i nepostojanja bilo kakvog kursora koji vam može pomoći pri interakciji s predmetima i likovima. U borbama vam je na raspolaganju više različitih poteza, ali će vam nedostatak nekog ozbiljnijeg tutorijala otežati njihovo učenje i način upotrebe. Što se tiče grafike, očigledno je da se igra koristi istim engineom kao prvi deo, sa svim nedostacima koji su ga "krasili". Čak i u pogledu samog izgleda, taj engine je već pre četiri godine delovao pomalo zastarelo, a u prilog tome ide i maksimalna rezolucija igre, koja se ne može podići iznad 1.280 x 1.024. Muzika je solidna, ali ćete skoro sve konverzacije morati da čitate. Age of Pirates 2 jeste prosečna igra, koja vam može doneti nekoliko sati zabave, pogotovo ako ste fan pirata i tog okruženja, ali sve to pod uslovom da ste maksimalno tolerantni prema gomili nedostataka, kojih ima gotovo na svakom koraku.

Age of Pirates 2: City of Abandoned Ships

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Playlogic
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 26. april
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVA: CPU 2.5 GHz, RAM 1 GB, 6600GT sa 128 MB

\+ Piratsko okruženje, tri klase, tri različite priče

\- Zastareo i bagovit engine, izuzetno loše komande, nedostatak tutorijala za početnike

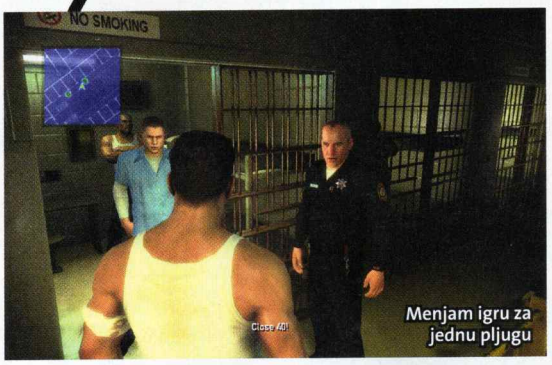
GRAFIKA: Grafika koja je delovala zastarelo i pre četiri godine – ne može ostaviti baš neki utisak 3

GAMEPLAY: Loš sistem upravljanja može totalno upropastiti užitak igranja, pogotovo što veći deo igre vodite glavnog junaka, a ne brod 3

ZAKLJUČAK: *Šteta je što naslovi koji imaju potencijal propadnu zbog loše izvedbe, manjka sredstava ili neozbiljnog pristupa razvojnog tima* 3

PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

Šta je gore od igara zasnovanih na filmovima? Igre urađene po serijama!



Menjam igru za jednu pljugu

Anonimni tim iz Slovenije zvani Zootfly potpisao je igru The Conspiracy, koja se zasniva na prvoj sezoni Bekstva iz zatvora. Ipak, u igri nećete voditi Michaela Scofielda, već ćete se naći u koži izvesnog Toma Paxtona, agenta zloglasne Kompanije. Zadatak će mu biti da kao lažni zatvorenik prati aktivnosti braće Scofield, ali i da se postara da Lincoln završi na električnoj stolici, kako je i planirano.

Sve ovo ne zvuči loše, ali oduševljenje ne traje dugo. Najveći problem jeste samo izvođenje, koje se beskrajno ponavlja. Neće proći mnogo vremena pre nego što se počnete osećati kao običan potrčko, čiji je jedini zadatak da snabdeva znane i neznane zatvorenike raznoraznim stvarima koje su im potrebne. Drugi veliki nedostatak jeste sam AI protivnika, čije je ponašanje krajnje čudno. Recimo, nije nikakav problem proći na pola metra iza leđa čuvaru u potpuno osvetljenoj prostoriji, dok će vas u drugoj situaciji spaziti u polumraku, čak i kada gledaju u drugom smeru. Bez obzira na to koliko ste vešti, faktor sreće će zbog takvih stvari uvek biti prilično važan. Ukoliko vas ovde neko primeti, gejmplej će se automatski prekinuti i vi ćete biti vraćeni na početak segmenta, što vas u kasnijim fazama može poprilično iznervirati. Alternativni vid zabave predstavlja mogućnost tuče s drugim zatvorenicima. Ukoliko to želite, možete rekreativno izazvati kavgu s bilo kojim kolegom, a kada ih dobro premlatite, oni će jednostavno ustati i vratiti se na mesto gde su stajali, kao da se apsolutno ništa nije desilo. Ukoliko se tučete na internom turniru, za to ćete dobijati novac, ali njega možete iskoristiti jedino za izradu (beskorisnih) tetovaža, što je samo još jedno razočaranje u nizu. Autori su bili dovoljno samouvereni da čak naprave poseban mod za dva igrača, ali zaista ne vidimo razlog da, osim sebe, mučite i nekog prijatelja.

Prison Break: The Conspiracy

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Deep Silver
BROJ IGRAČA: 1–2
TERMIN: 26. mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVA: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, GF7800/ X1800

\+ Zasnovano na najboljoj sezoni serije, većinom glasovi glumaca

\- Dosadno izvođenje, loš AI, prosečna grafika

GRAFIKA: Kao da se više vodilo računa o niskoj zahtevnosti nego o kvalitetu grafike. Teksture i animacija najslabije su tačke — 3

GAMEPLAY: Jednoličan i loše osmišljen, pa će vas vrlo brzo zamoriti, ali i iznervirati, delom i zbog neuračunljivog AI-ja — 2

***ZAKLJUČAK:** Ni najgora epizoda Prison Breaka neće vas razočarati kao The Conspiracy* — 2

Tekst: Vladimir Dolapčev

MAJESTY 2: KINGMAKER

Nova opasnost preti kraljevstvu Ardania

Igra izgleda preslatko!

Nakon malo više od pola godine, pred nama je i prva ekspanzija za Majesty 2. Ova igra i nije baš bila blaga prema početnicima, pa ako vam je to bilo strašno, onda nemojte ni pomišljati na instalaciju ove ekspanzije. Nova kampanja od osam misija pred vas stavlja zadatak da odbranite zemlju od najezde malih zelenih goblina, koje predvodi moćni Grum-Gog. Ono što ćete primetiti već u prvoj misiji jeste da vam igra apsolutno ne ostavlja nimalo prostora za predah. Od samog starta, vaš grad će napadati razne zveri i grupe goblina, tako da ga morate brzo razvijati – kao i svoje heroje – želite li da opstanete. Ali to nije sve, taman kad pomislite da držite stvari pod kontrolom, vaš grad napašće grupa ogrea ili izdržljivih vukodlaka, koji će vam za tren oka napraviti mali haos. Ipak, veterani ove igre biće zadovoljni izazovom, koji iskreno ponekad deluje nerešivo. Osim nove kampanje i novih protivnika (goblina), ekspanzije ne donosi baš mnogo novina. Novi tip heroja – Ice Mage – prilično je koristan kada ga regrutujete (naravno, pod uslovom da preživite dotle), opcija Randomize omogućava vam promenu rasporeda lokacija za hramove i neprijateljskih baza, što vam može olakšati misiju, ali i učiniti je skoro nemogućom, a tu je i relativno moćan editor mapa, gde možete pustiti mašti na volju, a potom uživati u svojim kreacijama. To su uglavnom sve novine koje vam donosi instalacija ekspanzije Kingmaker. Naravno, i neverovatno teške misije.

Majesty 2: Kingmaker

ŽANR: upravljačka strategija
IZDAVAČ: Paradox Interactive
BROJ IGRAČA: 1–4
TERMIN: 26. mart
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVA: CPU 2.0 GHz, 1 GB RAM, GF6800GT sa 256 MB

\+ Relativno duga kampanja, izazov za veterane, editor mapa

\- Misije su preteške, malo novina u pogledu samog gejmpleja

GRAFIKA: Budući da je u pitanju isti engine, možete očekivati simpatično okruženje s gomilom sitnih detalja — 4+

GAMEPLAY: Ako niste igrali Majesty 2, nemojte ni pokušavati da igrate ovu ekspanziju jer nema milosti prema početnicima — 3+

***ZAKLJUČAK:** Ekspanzija donosi potrebnu dozu zabave fanovima serijala, ali s obzirom na poznate probleme, očekivali smo malo više* — 4

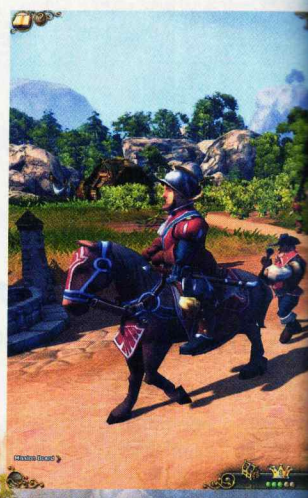
Vitеže, vitеže, svi od tebe beže!

Tekst: Vladislav Herbut

the Settlers 7

PATHS TO A KINGDOM

Srećom, sedmi deo nije samo za Windows 7

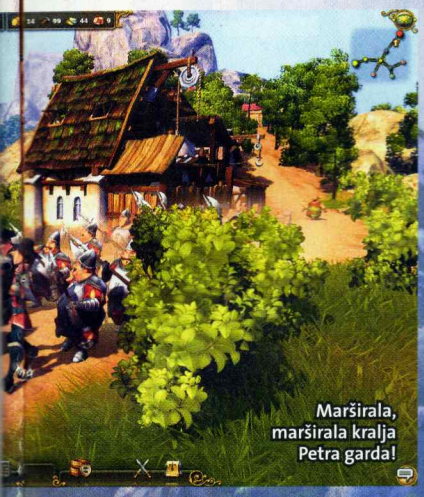


Ubisoft ne voli da ima posla s piratima...

Idilično, nema šta

Pogled s visine za lakši raspored kućica

Kada se pre skoro 17 godina pojavio prvi deo serijala The Settlers, u kome su čovečuljci vredno sakupljali resurse, zidali kuće i bavili se proizvodnjom raznoraznih dobara, dok ste vi kao njihov vladar posmatrali sve to sa zadovoljnim osmehom na licu i s vremena na vreme im zadavali neophodne instrukcije za dalji razvoj kraljevstva – niko nije ni pomišljao da će ta igra imati i 7. (rečima: sedmi) nastavak. Za sve ove godine, serijal je doživljavao uspone i padove, ali se sve vreme čvrsto držao formule koja je proslavila prvi deo, a to je poluautomatizovan sistem igranja. Vi ste kao vladar izdavali komande za izgradnju objekata i tokove resursa u okviru kraljevstva, ali su sve ostalo vaši podanici obavljali automatski. To znači da niste imali direktnu kontrolu nad njima, kao u klasičnim real-time strategijama. Bilo je pokušaja da se serijal više približi klasičnom RTS-u, ali su ti izleti uglavnom bili neuspešni i oštro osuđivani od velike baze



fanova serijala.

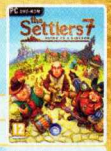
Sedmi deo se manje-više drži standardnog sistem izvođenja, uz nekoliko inovacija. Kampanja u igri biće vam dobar uvod u gomilu skirmish i multiplayer okršaja, koji su, u stvari, zanimljiv deo. Na vama je da pomognete princezi Zoe da pobedi zlog Lorda Wolveringa i povratite kraljevstvo Tandarin. Iako vas kampanja na početku uvodi u sistem igranja, taman kad pomislite kako polako hvatate sve konce, težina igre će naglo porasti, a vi ćete udariti u nevidljivi zid mukotrpnog mikromenadžmenta i pažljive organizacije poslova u kraljevstvu. Veterani ovog serijala nosiće se s ovim problemima bez većih napora, ali početnici mogu vrlo brzo odustati, budući da ponekad i najjednostavnija operacija, poput regrutovanja vojnika, zahteva gomilu priprema i neophodnih resursa. Na početku svake misije imate skladište s malo resursa, slabog generala s manjim brojem vojnika i nekoliko radnika spremnih da krenu u izgradnju. Naravno, prvo ćete sagraditi kuće kako biste privukli nove podanike, zatim nešto objekata za sakupljanje osnovnih resursa, pa zatim objekte za njihovu preradu i proizvodnju itd.

Teritoriju možete proširivati na tri različita načina, i to je jedna od novina u serijalu. Osim klasičnog vojnog osvajanja, koje deluje kao najlakše, ali kad uzmete u obzir da vam za jaku armiju s dobrim generalom treba dosta resursa, poput normalne i luksuzne hrane, oružja, konja, točkova, novca i dovoljno prostora gde će vojnici živeti – onda ovaj način i ne deluje toliko jednostavno. Drugi način je trgovinska ekspanzija, koja ne zahteva posebno razvijeno kraljevstvo jer ćete većinu dobara moći da kupite. Pored toga, zarađivaćete dosta novca, što vam otvara mogućnost za potplaćivanje, tako da vrlo lako možete pridobiti čak i dobro čuvane teritorije. Naravno, moraćete regrutovati malo jaču vojsku kako biste odbranili glavne trgovinske centre i luke, ali to je mnogo manje vojnika od onoga što vam je potrebno za vojnu ekspanziju. Treći način je tehnološka ekspanzija. Sveštenike koje regrutujete možete slati u manastire da izučavaju prastare tehnologije i kasnije ta znanja šire na neutralnim teritorijama, koje će vam za uzvrat ponuditi svoju lojalnost.

Druga velike novina jesu Victory poeni. Njih dobijate izvršavajući specijalne zadatake, a razlikuju se od mape do mape (osvajanje specifičnih lokacija, posedovanje najveće populacije, najvećeg broja vojnika, najudaljenije trgovačke postaje i slično). To znači da možete pobediti protivnika čak i ako mu niste uništili bazu, što može biti veoma zanimljivo u multiplayer okršajima. Osim što ćete pokušavati da osvojite dovoljno Victory poena za pobedu, možete se usredsrediti i na sprečavanje protivnika da ih osvoji. Veštačka inteligencija u skirmish okršajima prilično je prilagodljiva, tako da neće predstavljati lakog protivnika.

Grafika u igri je kao i kod prethodnika – veoma simpatična i bogata detaljima, tako da u svakom momentu možete posmatrati podanike kako vredno obavljaju dnevne dužnosti. U svakom slučaju, The Settlers 7 uglavnom je opravdao očekivanja i predstavlja dostojan dodatak sada već čuvenom serijalu.

The Settlers 7: Paths to a Kingdom



ŽANR: upravljačka strategija
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1–8
TERMIN: 23. april
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVA: CPU 3.0 GHz, RAM 2 GB, DirectX 9.0c

\+ Odlična grafika, tri načina za ekspanziju, Victory poeni

\- Težina u kasnijim nivoima, manjak resursa na mapama, sitniji bagovi

GRAFIKA: Grafika je vrlo simpatična i bogata detaljima, a sekvence između misija u kampanji idealno se uklapaju u igru — 4+

GAMEPLAY: Ako ste imali priliku da igrate neku od igara iz ovog serijala, onda nećete imati većih problema, ali ako niste... — 4–

ZAKLJUČAK: *The Settlers 7 jedan je od retkih primera da igra i posle toliko nastavaka može delovati sveže i zanimljivo, čak i ako je na momente preteška* — 4

Tekst: Vladislav Herbut

GLOBAL AGENDA

MMO pucačina koju neki kude, drugi hvale, treći kažu: "E, moj brale"...

Makžalja za sve pare

Security Android je pao jer nije u verziji 2.1

FREE TRIAL DO 15. NIVOA

Dobra strana Global Agende jeste mogućnost za free trial. Svaki korisnik besplatne Steam platforme može instalirati besplatnu probnu verziju igre, limitiranu na 15. igrački nivo i osnovne oblike PVE i PVP misija. Ako vam se akcija svidi, ništa vas ne sprečava da odrešite kreditinu karticu i kupite punu verziju, s mesečnom pretplatom ili bez nje.

Globalno otopljenje

Global Agenda je MMO pucačina, igra koja se od uobičajenih online shootera razlikuje po permanentnoj zajednici igrača koje standardno srećemo u igrama nalik na World of Warcraft. Ovaj naučnofantastični, masovno multiigrački naslov pokušava da popuni rupu na tržištu, nudeći gameplay koji u teoriji podjednako zadovoljava ljubitelje pucanja iz prvog lica i rolplejere što traže jasno definisan svet, priliku za druženje i trgovinu u pauzi ubijanja.

Kao i svaki MMO, i Global Agenda nudi PVE (Player versus Enviroment) i PVP (Player versus Player) sadržaj, različite igračke klase, napredovanje po nivoima, raspodelu poena po talent-drvcima, crafting, trgovinu, organizovanje igrača u gildove (koji se ovde zovu agencije)... Ukratko, gotovo sve što očekujete od igre ovog tipa, osim questova i slobodnog lutanja po terenu. Umesto slobode, šetkanja po šumama i gorama i uzimanja questova od likova sa žutim uskličnikom iznad glave, igraču se ovde nude predefinisane, to jest instancirane PVE misije i PVP bojišta, koje preuzimate u glavnom gradu i gde se u društvu drugih igrača borite protiv AI kontrolisanih androida ili živih ljudi. Nažalost, PVE dosadiće vam već posle nekoliko sati jer je veoma predvidljiv i nadasve jednoličan: 90% misija sastoji se od napada na neprijateljske instalacije, grindovanje XP-a i para s ciljem nabijanja nivoa u kojima imate šansu u PVP borbama. Šansu? Šta podrazumevamo pod time? U suprotnosti sa zdravom logikom, Global Agenda nema posebne "tiere" PVP bojišta u skladu s nivoom igrača, već sve igrače baca u isti koš... Pretpostavljamo da možete zamisliti šta biva kada se mladi zelenko levela 8 sudari s betonskim zidom načinjenim od igrača 45. ili višeg nivoa, s nabudženom opremom, craftovanim poboljšanjima oklopa i borbenim taktikama koje drže u malom prstu. Onaj koga ovo ne bude demotivisalo, nego verno zapne da odrađuje PVE instance nekoliko stotina puta nedeljno, zaslužuje tapšanje po ramenu.

Ono što Global Agendu izdvaja od svega sličnog na tržištu jeste Conquest multiplayer mod. Igrači visokog nivoa, organizovani u agenciju, imaju priliku da se bore za teritoriju s drugim igračkim gildovima. Ogromna mapa, podeljena na heksagonalnu mrežu pojedinačnih borbenih zona, omogućava masovne napade i epske okršaje, te predstavlja daleko najbolji segment igre. Nažalost, želite li da učestvujete u Conquestu, moraćete da plaćate klasičnu mesečnu MMO pretplatu od 13 evra (i da kupite originalnu igru, razume se), kao i da grindujete dosadne PVE misije dok vam se ne rastope boje na monitoru (Conquest ima smisla samo ako ste dostigli maksimalni nivo).

Global Agenda

ŽANR: MMO pucačina
IZDAVAČ: Hi-Rez studios
BROJ IGRAČA: –
TERMIN: 25. februar 2010.
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVA: Pentium 4/2.4 GHz, 2 GB RAM, GeForce 8600

\+ Dobra kombinacija PVP i PVE modova igre

\- Bleda grafika, Conquest mod igre zahteva plaćanje pretplate, previše grinda

GRAFIKA: Unreal Engine 3.0 u bledom izdanju: nedovoljno detaljne teksture terena i modeli igrača s premalo poligona nisu u skladu s merilima 2010. godine 3+

GAMEPLAY: Kombinacija PVP i PVE modova lepo je zamišljena, ali najinteresantnije stvari zahtevaju grindovanje, ponavljanje i plaćanje pretplate 3+

ZAKLJUČAK: *Odlično zamišljena, ali polovično i nespretno odrađena MMO pucačina* **3+**

Budi uvek na izvoru informacija!
MOBITECH.RS

SIMON THE SORCERER 5

Šta je to smešno, Simone? Pa ništa, ali je bar ponekad zabavno

Potraga za predmetima. Lakše je ako držite H

Kako napraviti vudu lutku motornom testerom?

Klasične point & click avanture svakako više nisu mejnstrim, jer stasale su generacije koje nisu imale praktično nikakvog dodira s tim prastarim žanrom. Ali za one sladokusce kojima nedostaje ta naročita vrsta moždanog stimulansa, jedan od najstarijih serijala i dalje opstaje – i eto nam ga ponovo s najnovijim, petim nastavkom.

U novoj igri Simon je opet onakav kakvog ga pamte veterani žanra – pomalo iritantan mladi blesan koji je iz našeg sveta upao u svet bajki i magije, gde je postao čarobnjak, mada je i dalje ostao isto ono lenjo, pametnjaković-spadalo, kakav je bio ovde. Na početku igre sve deluje kao da su avanture odavno gotove, jer se Simon smirio u maloj privredi s devojkom Alix (njih dvoje drže malu prodavnicu magije). Ali mir biva narušen kada se iznenada pojave orkoliki zeleni vanzemaljci, koji raznose pola grada i otimaju Alix. Tako se Simonu ponovo otvara put za mnoge komične (ili naizgled komične) situacije, koje će od vas zahtevati rešenje.

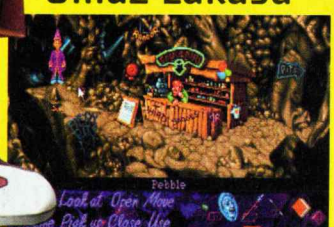
U igri ćete susretati gotovo sve likove koji su vam poznati iz ranijih igara, što ume biti zabavno koliko i iritantno. Pre svega zbog prizemno napisanih dijaloga tj. "šala" od kojih možete samo zajaukati, kao i zbog mestimično grozne glasovne glume. No kada stvar proradi, kao u slučaju Crvenkape ili Zlatokose, igra ume biti vrlo simpatična. Srećom, tu je uvek opcija da isključite glasove i uključite titl.

Što se tiče samog igranja, ovo vam je čistokrvni i dobro poznat point & click, u kome ćete po ekranu tražiti korisne predmete (pomaže ako držite H), kojima ćete se koristiti na drugim predmetima i opet ih kombinovati s drugim predmetima na ekranu ili u inventaru. Inventar je prilično velik, tako da neće biti problema, ali su rešenja nekad potpuno bizarna (na samom početku, na primer). Međutim, u proseku igra nije preteška ako imate makar nekog iskustva s ovim žanrom. Mora se reći da ponekad postoje i različita rešenja za neke probleme, ali to ne vodi nekoj razlici u daljem razvoju priče, ili u kasnijim zagonetkama, tako da ni ovaj Simon the Sorcerer ne daje igračima razlog za ponovno igranje kada ga jednom završe. Da je barem scenario zabavniji i da je više komičnih dijaloga, pa i nekako...

Što se tiče tehničkih aspekata, Simon je mešavina 3D likova sa sjajnim osvetljenjem, dobrim brojem poligona i vrlo lepo nacrtanih i raznolikih 2D pozadina. Kvalitet animacije likova, naročito kada je reč o licima i govoru, jeste ono što opšti utisak kvari dovoljno da se grafika zapamti kao prosečna. Šteta, jer je kretanje likova i objekata vrlo fluidno.

Kada se uzme u obzir sva ova nekonzistentnost u prezentaciji, dijalogu, pa i u težinama zagonetaka, Simon the Sorcerer 5 može se pre svega shvatiti kao prosečan naslov. S druge strane, uzme li se u obzir nedostatak avantura, od ovoga trenutno i nema mnogo boljeg u okviru žanra. Pa vi vidite.

Omaž Lukasu



Sećate li se interfejsa Monkey Island? Mogućje u ovoj igri

Simon the Sorcerer 5: Who'd Even Want Contact

ŽANR: avantura
IZDAVAČ: Atari
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 21. april 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVA: Pentium IV na 2,4 GHz, 1 GB RAM, 3D grafička kartica

\+ simpatična grafika, Zlatokosa

\- glasovna gluma, propale šale

GRAFIKA: 3D likovi mogli bi biti bolji, ali su 2D pozadine zato vrlo lepe. Ukupna atmosfera je sasvim kako treba za ovakvu igru 3+

GAMEPLAY: Klasična point and click avantura s pomalo neravnomerno teškim zagonetkama i bez pravih noviteta 3

ZAKLJUČAK: *I pored toga što je u pitanju stara formula s određenim promašajima u dizajnu zagonetaka, glasovnoj glumi i dijalozima – ovo je, ipak, bolje od prethodnih igara u serijalu* 3+

Tekst: Mihajlo Žejić

VIRTUAL SHOP
www.virualshop.rs

Bul.Mihaila Pupina 85
011 - 311 20 49
065 - VIRTUAL

Kumodraška 5
011 - 247 57 87
066 - VIRTUAL

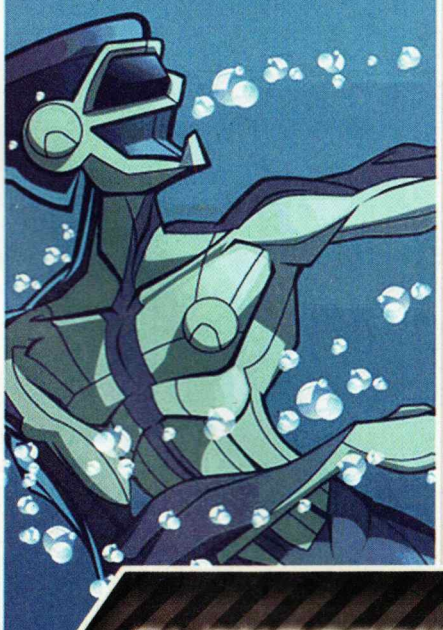
OSVOJTE Nintendo Wii

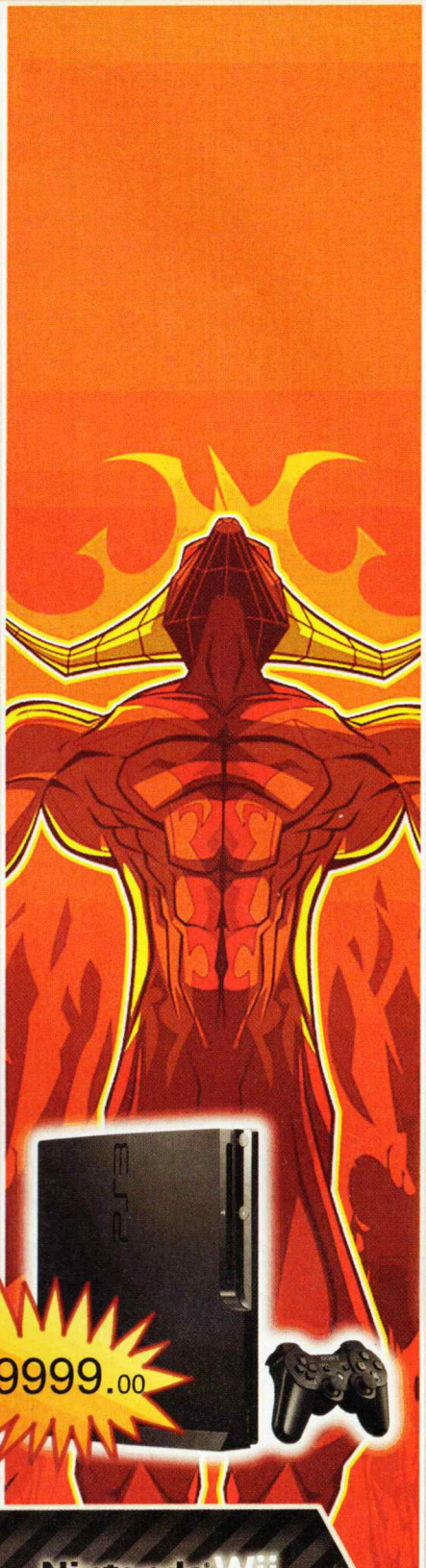
Virtual Shop poklanja vam Nintendo Wii konzolu.
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun Wii.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun Wii Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Dobitnik Nintendo DS iz prošlog broja: Uroš Zelenković, Paragovo (0640550xxx)

Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MTS i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.





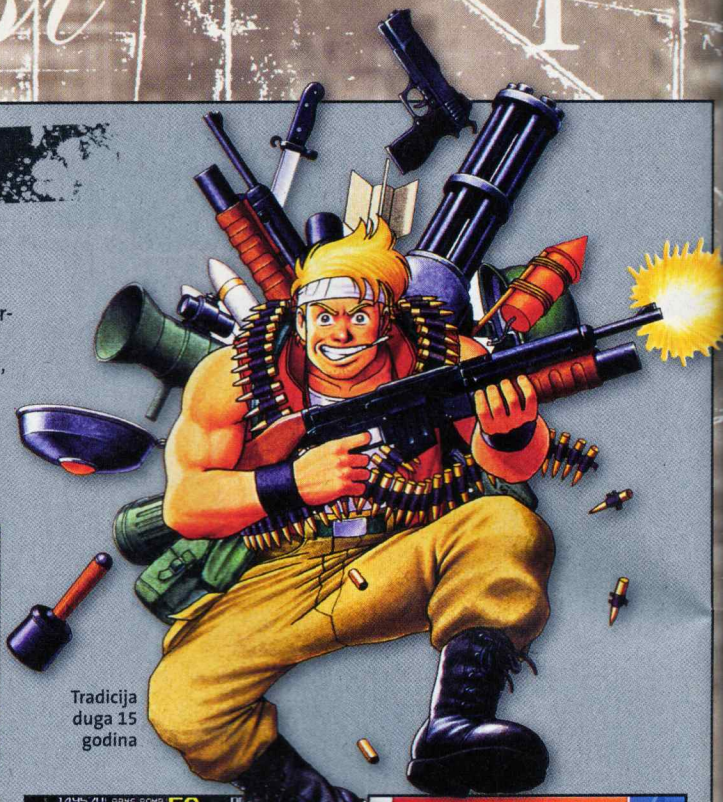
PLAYSTATION 3
XBOX 360
Nintendo Wii
PS2 PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
NINTENDO DS

Metal Slug Complete PC

Prvi put na PC-ju

Metal Slug je dosad često bio gost na igračkim konzolama, ali ovo mu je prvo zvanično pojavljivanje na PC-ju. Teoretski, činjenica što kompilacija sadrži sedam od ukupno osam objavljenih delova sage zvuči veoma primamljivo, ali stvari nisu tako sjajne kako se čine na papiru. Problem je što je ceo posao urađen s malo truda, počevši od interfejsa, to jest užasnih opcija za podešavanje raznih parametara, uključujući i rvanje s kontrolnim sistemom. Ukoliko možete preći preko toga, dočekaće vas sati zabave u vrlo kvalitetnim i duhovitim skrolujućim arkadama, među kojima posebno izdvajamo Metal Slug, Metal Slug X i Metal Slug 5 i 6. Nažalost, najnoviji obrađeni nastavak pati od užasne pikselizacije, koja se mogla ukloniti grafičkim filterima, primenjenim u ostalim igrama. Velika je šteta što razvojni tim nije ubacio i neki dodatni sadržaj, makar u obliku ilustracija ili nekoliko linija teksta o samom istorijatu serijala. Praktično, Metal Slug 6, koji dosad nije emuliran (svi prethodnici rade savršeno u MAME), predstavlja jedini razlog za nabavku ove kompilacije, koja u celini nije ni izbliza ispunila očekivanja.

Ocena:	3+
Sistem:	PC



Tradicija duga 15 godina

Castlevania: The Adventure Rebirth

Preteška akcija

Dok god su rađene u 2D okruženju, castlevanije su odlične! Isto se može konstatovati i za The Adventure Rebirth, koji i nije nova igra u pravom smislu te reči, jer je snažno inspirisan ostvarenjem koje se pre više od 20 godina pojavilo samo za Game Boy. Ono što vas očekuje jeste klasično skrolujuće izvođenje, sjajna muzička podloga, kao i lepa grafika, na nivou šesnaestobitnih konzola. Tradicionalno za serijal, igra je prilično teška, pa ako nemate jake živce, savetujemo easy mode. Za prelaženje svih šest nivoa treba manje od sat vremena, pa i ne čudi što nema snimanja pozicije, ili makar šifara koje bi vam dozvolile da kasnije nastavite započetu partiju.

Ocena:	4+
Sistem:	Wii

Mortal Kombat II

Odsad i na internetu

Po rečima jednog od kreatora serijala Mortal Kombat Eda Boona, MK II predstavlja njegovo najbolje poglavlje, s čime će se sigurno složiti i većina igrača. Jednu od najpopularnijih borilačkih igara u istoriji krasi odlična digitalizovana grafika, sjajno portovana s automata, ali i neviđena brutalnost, zbog čega je njegov tada najveći rival Street Fighter II delovao kao šarena dečja slikovnica. Specifičnost ove verzije odnosi se na mogućnost igranja preko interneta, ali je, nažalost, posao urađen na brzinu, tako da ne postoji čak ni opcija voice chat. Spisku mana mogu se dodati i bagovi sa zvukom, ali to nije dovoljno da ne preporučimo ovaj nezaboravni klasik.

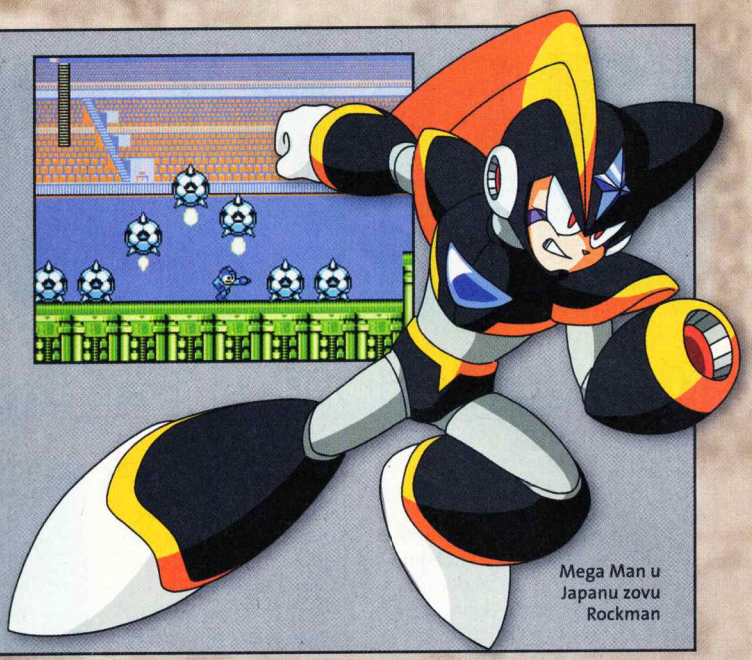
Ocena:	4
Sistem:	PSN

Mega Man 10

Za stare fanove

Megaman 9 bio je apsolutni hit, pa pojavljivanje novog, jubilarnog nastavka i ne predstavlja veliko iznenađenje. Capcom se i ovaj put odlučio da zadrži retro izvođenje i grafičku podlogu kao preslikanu s legendarnog Nintendo Entertainement Systema, ali i suludu težinu, s kojom će uspeti da se izbore jedino verni ljubitelji serijala. Zato je ubacivanje easy moda veliki plus, iako i on pruža veliki izazov i surovo vas kažnjava nakon svake pogibije. Sve ostalo je po starom – mnogo pucanja i obračuna s bizarnim glavnim protivnicima, kakav je Sheep Man. Preporuka za stare fanove.

Ocena:	4
Sistem:	WiiWare, PSN, XBLA



Mega Man u Japanu zovu Rockman

Final Fight: Double Impact

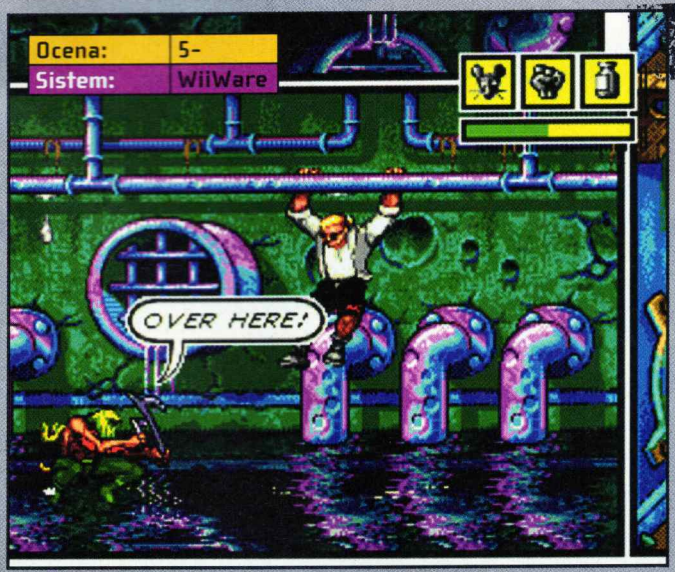
U etru od 1989.

Tuča u novom ruhu

Final Fight je ostao upamćen kao jedna od najuspešnijih igara za automate. Doneo je ogromnu popularnost žanru skrolujućih tabačina, sada prilično zaboravljenom. Iz današnjeg ugla gledano, u pitanju je jednostavno, ali i dalje zabavno ostvarenje, posebno privlačno u modu za dva igrača, a tu su i bonusi u obliku raznih grafičkih filtera, onlajn multiplejer, remiksovane muzičke teme i dodatni sadržaj, poput ilustracija i stripova koji se otključavaju ispunjavanjem postavljenih zadataka. Druga igra u paketu jeste mnogo manje poznat Magic Sword, prilično neobična borilačka arkada smeštena u srednjovekovno okruženje, koja može biti zabavna na kraći period. Vlasnici Xboxa 360 bolje su prošli u celoj priči jer PS3 verzija Double Impacta zahteva da budete konstantno na internetu da biste ga igrali. Eto, ima toga i na konzolama.

Ocena:	4+
Sistem:	PSN, XBLA

Comix Zone



Ocena:	5-
Sistem:	WiiWare

Sketch Turner i njegov pacov

Comix Zone je jedna od najoriginalnijih i najboljih igara objavljenih za Sega Mega Drive, čija je najveća specifičnost to što vas stavlja direktno u strip! Naime, Sketch Turner je igrom sudbine završio na stranicama sopstvenog dela, odakle se mora izvući prolazeći kroz tri masivna nivoa. Srećom, glavni junak je odličan borac sa zavidnim arsenalom udaraca, ali i nekoliko vrsta oružja, poput bombe ili noža, koji će vam dodatno olakšati posao. Osim snage, bićete u prilici da angažujete i sive ćelije, rešavajući pametno osmišljene logičke probleme uz pomoć vernog drugara – pacova Roadkilla. Fantastična ideja i izvođenje, odnosno sjajna grafika dovoljni su razlozi da probate Comix Zone, bez obzira na to što je nedopustivo kratak. A Sega bi nam zaista morala podariti nastavak!

Tekst: Vladimir Dolapčev

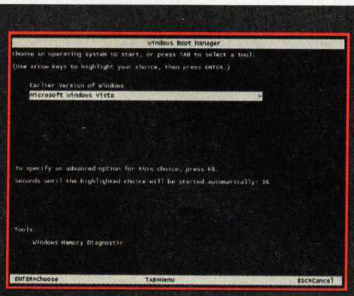
WINDOWS

Najbolje od XP-a i sedmice

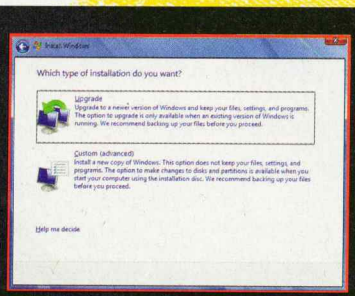
Bez obzira na to što u Microsoftu ističu kako je Windows Vista ispunila ono što se od nje očekivalo, ogromna većina korisnika donela je, rekli bismo, potpuno ispravnu odluku da se zadrži na starom dobrom Windowsu XP. Međutim, što se tiče Windowsa 7, priča je potpuna drugačija. Ovaj operativni sistem već je oborio sve rekorde kad je reč o brzini prodaje, pa je očigledno da će s vremenom postati popularniji od Windowsa XP, koji uskoro slavi deset godina! Prelazni period povlači za sobom rasprave među onima koji ne žele da napuste poznato okruženje (iako je jasno da će s vremenom na to biti primorani) i korisnika koji su se odmah prebacili na novi sistem. Ipak, zašto da se opredeljujete za jednu varijantu, kad možete imati obe i time dobiti i neke dodatne pogodnosti, uz vrlo male kompromise?

Iako Microsoft ne nudi mogućnost apgrejda Windowsa XP na Windows 7 (tu opciju imaju samo vlasnici Viste), to ne znači da je proces postavljanja dual boota naročito komplikovan. Osim računara sposobnog da radi na sedmici (nekakav dual core procesor, 2 GB RAM memorije i DirectX 10 kartica – naša su preporuka), sve što vam treba jesu dva hard-diska, ili jedan hard-disk s najmanje dve particije.

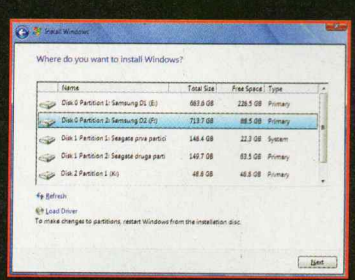
Ono što je takođe važno reći jeste da ćete dual boot najlakše postaviti ukoliko prvo instalirate Windows XP pa onda Windows 7, ali je moguća i obrnuta varijanta, iako se njome ovde nećemo baviti. Pod pretpostavkom da već imate Windows XP, ideja je da pri pokretanju instalacije Windowsa 7 odaberete da se on smesti na neku particiju gde nema nijednog drugog operativnog sistema. Nažalost, to ne znači da će sve proći bez problema – nekad se nakon prvog (od nekoliko) restarta računara dešava da instalacija odbije da se nastavi, a kako biste potpuno eliminisali tu mogućnost, jedino rešenje jeste da iz same instalacije Windowsa 7 obrišete particiju na koju želite da ga stavite, a zatim je odmah kreirate. Ako sve prođe kako treba, pri podizanju sistema, dobićete meni koji vam nudi Windows XP (označen kao Earlier version



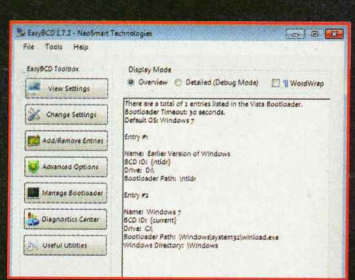
Ukoliko uspešno instalirate drugi operativni sistem, dobićete ovakav meni pri podizanju računara



Da biste instalirali Windows 7 a sačuvali Windows XP, odaberite opciju Custom (advanced)

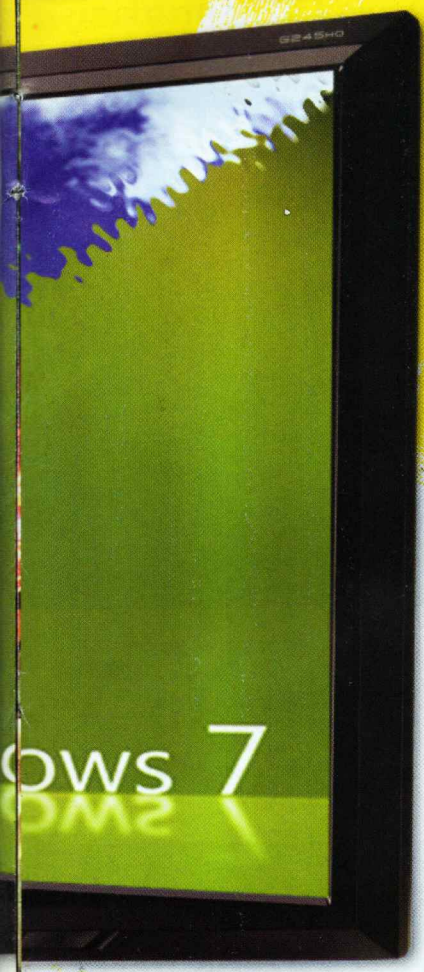


Windows 7 stavite na particiju na kojoj nije Windows XP, a idealno je da je prvo obrišete i ponovo kreirate



EasyBCD omogućiće vam da dodatno prilagodite dual boot svojim potrebama

DUAL BOOT



of Windows) i Windows 7. Nakon toga, ostaje vam još samo da podesite novoinstalirani sistem tako da funkcioniše uporedo s prethodnikom. Jedna od mana dualboota jeste to što ćete imati duple instalacije barem nekih osnovnih programa, mada tih nekoliko gigabajta u današnje vreme i ne znači mnogo. Ono što obavezno morate postaviti jesu antivirus i druge aplikacije koje štite sigurnost računara – to što ih imate u Windowsu XP nije dovoljno jer oni, naravno, nisu aktivni dok ste u sedmici. Kada je reč o igrama, ideja kojom se mi vodimo jeste da u Windowsu 7 instaliramo samo naslove s kvalitetnom DX 10 i DX 11 podrškom, kakvi su, recimo, DiRT 2, H.A.W.X. ili Assassin's Creed 2, a tom spisku se mora dodati i Just Cause 2, budući da se on uopšte ne može pokrenuti u Windowsu XP. U slučaju da naslov radi samo u režimu DirectX 9, Windows XP i dalje se čini kao nešto bolji izbor – ne zato što će u njemu raditi mnogo brže, već zato što će raditi s manje problema, naročito ako je u pitanju starije ostvarenje.

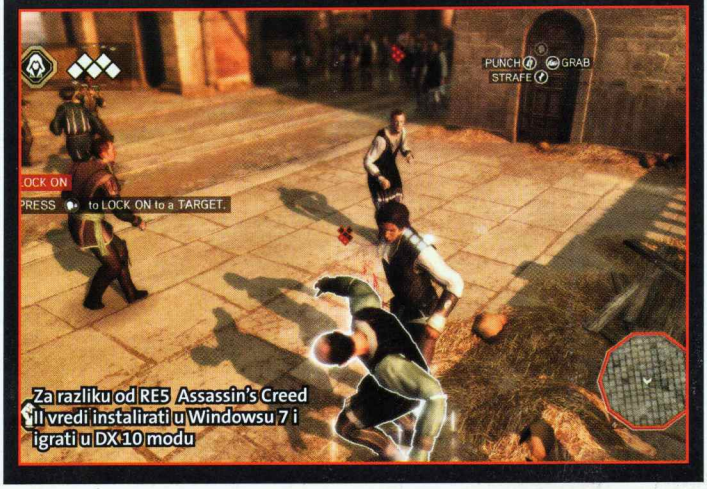
Kako dodatno zauzdati Windows

Ukoliko želite veću kontrolu nad dual boot menijem, preporučujemo da posetite **http://neosmart.net/dl.php?id=1** i preuzmete besplatni EasyBCD, koji će vam omogućiti da ga prilagodite sebi. Pomoću ovog programa, možete odrediti koji se OS podiže po difoltu, ili dodati drugi operativni sistem, što je vrlo korisno ako instalirate Windows XP posle Windowsa 7.

Iako podržava DirectX 10, Resident Evil 5 ne radi brže niti izgleda bolje nego u režimu DirectX 9

Igre sa DX 10 i DX 11 podrškom

Iako se DX 10 pojavio još krajem 2006. godine, broj igara koje se njime koriste i dalje je prilično skroman, a neke od njih i nemaju vidljivu prednost u odnosu na DX 9, recimo, Resident Evil 5. Kompletan spisak igara sa DX 10 i DX 11 podrškom možete videti ovde: **http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_games_with_DirectX_10_support; http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_games_with_DirectX_11_support.**



Za razliku od RE5 Assassin's Creed II vredi instalirati u Windowsu 7 i igrati u DX 10 modu

Najvažnije prednosti i mane dual boota

Plusevi	Minusi
Ne postoji igra/aplikacija koja je nastala u poslednjih deset godina, a koja vam neće savršeno raditi u makar jednom od dva operativna sistema.	Izgubićete nekoliko gigabajta prostora instalirajući programe koje već imate u drugom operativnom sistemu.
Omogućava da se lagano navikavate na Windows 7 umesto da naglo pređete na njega.	Potencijalni problemi prilikom instalacije.
Ukoliko jedan operativni sistem zakaže, uvek imate drugi u rezervi.	Permutovanje diskova. Ono što je C:\ u jednom Windowsu, u drugom će, verovatno, biti D:\.
Ako imate problem s jednim operativnim sistemom, drugi vam može pomoći da utvrdite je li to do operativnog sistema ili, možda, do samog hardvera računara.	

Tekst: Vladimir Dolapčev

ZLATNI XBOX

Kompanija koja se specijalizovala za pozlaćivanje elektronske opreme sada nudi i Microsoftovu konzulu u zlatnom izdanju. Nabavite Xbox 360 konzolu s gejmpedom u 24-karatnom zlatu! Ako vam to dovoljno ne šljašti, možete ga ukrasiti i dragim kamenom i draguljima. Computer Choppers takođe ima u ponudi i pozlađene verzije Mac računara, Playstationa 3 i drugih uređaja. **Cena: 5.000 dolara**
Kontakt: Computer-Choppers.com

IPHONE 4G

Posle smešne priče s pijancem koji je u pivnici zaboravio prototip novog Appleovog telefona, u šta niko normalan ne može da poveruje, Gizmondo se navodno dokopao najnovijeg iPhonea. Bilo kako bilo, ovo je definitnivo novi iPhone. Mobilni je bio u kućištu za iPhone 3G, opremljen je novijom verzijom iPhone OS (verovatno 4.0). Iako specifikacija još nema, navodi se da je uređaj opremljen s neuobičajenih 80 GB memorije. S prednje strane je kamera za video pozive, što je zahtevalo nešto izduženiji dizajn.
Kontakt: www.apple.com

PENTAX OPTIO W90

Optio W90 može fotografisati i snimati HD filmove do šest metara dubine u kontunitetu od dva sata, otporan je na udarce, prašinu i temperature do –10°C. Karakteriše ga širokougaoni objektiv, rezolucija od 12 MPX i ekran od 2,7 inča. W90 omogućuje snimanje sa svega centimetar udaljenosti od objekata osvetljenih s tri LED Macro lampice smeštene oko objektiva. U paketu je i posebna vezica s karabinom kako bi ga korisnici mogli pričvrstiti za vreme svojih pustolovina. Od dodatne opreme dostupan je daljinski okidač i vodootporno kućište za dubine do 60 metara. **Cena: 245 evra**
Kontakt: www.pentax.rs

GEFORCE G

GF100 čip u GTX480 modelu ima jedan blok ugašen kako bi se rešili problemi s yieldom

Samsung Wave S8500

TALAS INOVACIJA

Glavni adut Wavea svakako je njegovo neodoljivi Super AMOLED displej. Sem kristalno jasne i bojom zasićene slike u rezoluciji 480 x 800 piksela, ovaj displej čini da sadžaji izgledaju mnogo življe i bliže korisniku. Drugi adut jeste operativni sistem Bada, koji korisnicima nudi pametne operacija, ali pri tom telefon ne spada u komplikovane smartphoneove. Samsung Wave radi pod procesorom ARM Cortex A8 1GHz, koji se stara da gledanje DivX filmova prođe bez zakucavanja, asinhronizacije slike i zvuka te sličnih neželjenih pojava. Sem što će vam pomoći da se zabavite, Samsung Wave s ovako brzim procesorom omogućiće vam i mnogo bržu poslovnu komunikaciju, te obradu složenih dokumenata u pokretu. Kako poseduje gotovo sve poslovne alatke, umnogome može zameniti i personalnog asistenta (PDA), to jest laptop računar.
Cena: 450 evra
Kontakt: Roaming Electronics d. o. o.

Tu je podrška za Facebook, Twitter i sve slične servise

TX480

DX11 kartica u stanju je da ponudi performanse kakve dosad niste videli

Taman kada smo se "ponadali" da će NVIDIA još jednom odložiti lansiranje svog predugo najavljivanog grafičkog čeda – dogodilo se čudo. Nema odlaganja: sada ili nikada, rekli su čelni ljudi te kompanije. Tako je i bilo!

Iako je pretrpela nekoliko izmena na putu do izlaska na tržište, moramo priznati da je poslednja i konačna revizija vizuelno zaista nešto posebno. Dimenzije kartice su interesantne. Jer, iako smo očekivali monolitno parče hardvera dimenzija većih od Radeona HD5870, iznenadili smo se što je GeForce GTX480, zapravo, kompaktnija kartica. Kako je NVIDIA, izgleda, planirala da kartica ima potrošnju od čitavih 300 W, što su bila prvobitna nagađanja, hladnjak je dimenzionisan u skladu s ogromnom toplotnom disipacijom čipa. Ispod plastičnog oklopa nalazi se delimično otkriven aluminijumski rashladni profil, koji proseca četiri toplotne cevi. Što se tiče temperature karte, i pri maksimalnom overkloku nije prelazila 85 C. Prema našim merenjima, interesantan je podatak da je potrošnja gotovo dosezala prvobitno planiranih 290 W! Stoga, ukoliko niste vlasnik ozbiljnog napajanja, slobodno zaboravite na GTX480.

GTX480 poseduje 480 Stream procesora, odnosno CUDAzgra. GPU je podešen na 700 Hz, ali takt na kojem funkcioniše veliki deo čipa, što zahvata CUDA jezgra (Stream procesore), radi na 1.404 MHz. nVidia je konačno prešla na tehnologiju GDDR5, a implementiranih 1.536 MB podeljeno je na 12 čipova koji rade na taktu od 924 Mhz, što je efektivnih 3.696 Hz. Ovo je nešto sporija memorija od one kojom se koristi ATI na HD5870, ali treba imati u vidu da memorijska magistrala GTX-a 480 ima 384 bita, naspram Radeonove 256-bitne.

NVIDIA GTX480 zablistala je na svim našim testovima. U realnom radu dobitak nije veliki, ali kada su u pitanju moderni naslovi, pogotovo u visokim rezolucijama i sa 8 x AA, dobitak u performansama kreće se i do 30% u poređenju s najbržim single Radeonom. Da stvar bude u fu-

		HD 5870	GTX 480	GTX 480 SLI
Alien vs. Predator	19x12 4x/16x	46.0	55.0	99.0
	25x16 4x/16x	28.0	35.0	66.0
Battlefield 2 BC	19x12 4x/16x	62.0	69.0	113.0
	25x16 4x/16x	43.0	44.0	81.0
Metro 2033	19x12 4x/16x	16.0	23.0	44.0
	25x16 4x/16x	13.0	18.0	31.0
BioShock 2	19x12 1x/16x	128.0	161.0	178.0
	25x16 1x/16x	89.0	99.0	164.0
Call of Duty WaW	25x16 4x/16x	63.7	73.7	117.5
Call of Duty MW 2	25x16 4x/16x	48.8	55.9	99.3
Alien vs. Predator	25x16 4x/16x	28.0	35.0	66.0
Battlefield BC 2	25x16 4x/16x	62.0	69.0	113.0
Metro 2033	19x12 4x/16x	16.0	23.0	44.0
Dirt 2	25x16 4x/16x	46.1	50.9	93.9

Tabela sa rezultatima testiranja

llu, ova kartica je i u DirectX 11 akceleraciji potukla konkurenciju, što jasno sugeriše kojoj je ciljnoj grupi namenjena. Nažalost, za naše uslove, cena joj uopšte nije pristupačna, ali kruže glasine da će se uskoro znatno korigovati, što bi u osnovi moglo uticati na vrlo dobar plasman na tržištu. Malo strpljenja nije na odmet, bar ako ste pravi gejmer ili entuzijasta!

Cena: 420 evra

Kontakt: NVIDIA, www.nvidia.com

Specifikacije

- **CUDA jezgara:** 480
- **Brzina procesora:** 1.401 Mhz
- **Grafički klok:** 700 Mhz
- **Memorijski klok:** 1.848 Mhz
- **Standardna memorijska konfiguracija:** 1.536 MB GDDR5
- **Memorijski interfejs:** 384 bita
- **Memorijski protok:** 177,4 GB/s
- **Maksimalna digitalna rezolucija:** 2.560 x 1.600 piksela
- **Maksimalna VGA rezolucija:** 2.048 x 1.536 piksela
- **Konektori:** 2x Dual Link DVI, Mini HDMI

Alienware računari namenjeni su igračima kod kojih nema cile-mile

Alienware M15x

Gejmer vanzemaljac

Do nas je stigao jedan ultra, mega, giga nabudžen Alienware s procesorom Intel-Core i7, velikom količinom memorije i proverenom grafičkom karticom GeForce Go GTX260M. Tu su još disk od 500 GB te vrhunski displej (15,6"), koji operiše u rezoluciji od 1.600 x 900 piksela. Kao što znate, ovo je gejmerska mašina, pa je sve na njoj podređeno igranju, igranju i samo igranju. To znači da su izvedeni tasteri za overklok procesora, da tastatura ima pozadinsko osvetljenje i da je tačped podešen za brze reakcije na pokrete. Pored takozvanog direktnog overkloka, priloženim softverskim alatima takođe možete ubrzati mašinu na vrlo sofisticiran način i do maksimuma izvući njene performanse. Nećemo biti skromni ako kažemo da smo ostali zatečeni ostvarenim rezultatima u omiljenim igrama, štaviše, s punim pravom možemo reći da AlienwareM15x može zameniti većinu brzih gejmerskih desktop mašina, ali, nažalost, od njih košta mnogo više.

Cena: 204.136 dinara

Kontakt: PiN, www.pinsoft.com

Tekst: Nebojša Raković

3

Megaposter u delovima

Poklanjamo vam treći deo, ali vi već imate četiri dela! Kako to? Pa tako što smo u pretprošlom broju objavili prvi (glavu) i šesti deo (cipelicu) megapostera. Ko razume, shvatiće. Ostali – makaze u ruke!

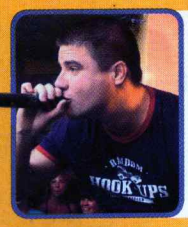
Top-lista video igara

Žestoki "hitovi" kakvi su Prison Break i Age of Pirates 2 zahvatili su naše računare, pa ne znamo šta pre da (ne) igramo. Okej, situaciju popravlja Sam Fisher i epizode za GTA, ali se lista nije puno menjala.

No.	Igra	Platforma	Žanr
1.	**Assassin's Creed 2**	**PC, PS3, 360**	**akcija**
2.	Just Cause 2	PC, PS3, 360	akcija
3.	Splinter Cell: Conviction	PC, 360	akcija
4.	God of War 3	PS3	akciona avantura
5.	Final Fantasy XIII	PS3, 360	akciona avantura
6.	Supreme Commander 2	PC, 360	strategija
7.	GTA: Episodes from LC	PC, PS3, 360	akcija
8.	Bad Company 2	PC, PS3, 360	akcija
9.	CoD: Modern Warfare 2	PC, PS3, 360	shooter
10.	Mass Effect 2	PC, 360	akciona avantura

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre MC Stojan poneo sa sobom?



Marko Stojković aka MC Stojan jeste naš kontroverzni reper koji se pročuo sa simpatičnom pesmicom "Bičuj, me Stojane". Međutim, to nije ništa. Jeste li pogledali njegov duet s Tinom Ivanović na YouTubeu?

1 50 Cent: Blood on the Sand (360)

Igra je stvarno fenomenalna. Posebno mi se sviđa mjuza. Obrnuo sam fiftija već nekoliko puta.

2 Def Jam: Icon (360)

Fajterska igra s toliko poznatih faca s hiphop scene. Nema šta, respect!

3 Marc Ecko's Getting Up (PS2)

Cela hiphop kultura Njujorka u jednoj igri. Fenomenalno! Pravljenje grafita je najbolja opcija.

Surftips

300.000 karika

Ala sam lep. Za keca.

Imamo i mi svoj Facebook – zove se Karike. Ovih dana je ta društvena mreža dobila svog 300.000 korisnika. Pored brojnih članova, sajt mesečno poseti preko milion ljudi, a njegova glavna karakteristika je ste ocenjivanje slika samih korisnika. Na sajtu ima preko 400.000 slika u albumima koji se ocenjuju, a na taj način sami korisnici biraju najlepše članove sajta u muškoj i ženskoj konkurenciji.
www.karike.com

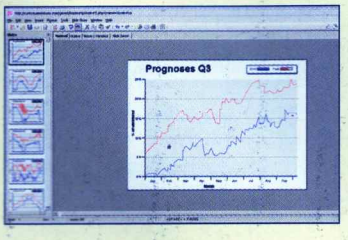
Mercedes u muzeju

Samo za one s vrlo brzim konekcijom

Svi mi volimo mečku, a muzeje malo ko. Okej, zato su tu Švabe, da spoje nespojivo, pa smo dobili interaktivni muzej Mercedes-Benza. Celokupna prezentacija u Flashu izgleda fenomenalno, pa ako ne volite ovaj brend, svakako će vam se svideti s dizajnerske strane. Prošlost, sadašnjost i budućnost Mercedesa predstavljena je preko spratova, pa kako se budete penjali, tako ćete otkrivati nove zanimljive stvari.
http://bit.ly/1sAjkH

Lažni rad

Odavno se nismo oduševili jednom tako jednostavnom, a tako genijalnom idejom. Reč je o tri logičke igre smeštene u okruženje Officea, tako da će vaš nadređeni misliti da vredno radite, a vi se, u stvari, zabaljate Block Outom ili Scrambleom!
cantyouseeimbusy.com/games/leadership/



Napred, plavi

Iako više nisu plavi, nego crveni – mi i dalje volimo svoje plavušane. Ako želite da se informišete o našem timu, igračima, treneru, partijama i partijanjima, skoknite na zvaničnu prezentaciju FIFA Svetsko prvenstvo 2010. Dotad ćemo pržiti istoimenu igru, pa vam javljamo utiske u sledećem broju.
www.fifa.com/worldcup/

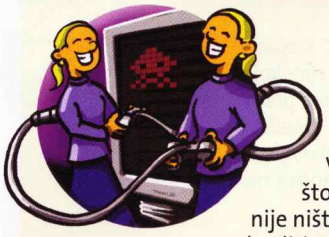
Pesma na mesec

Ovaj servis omogućava korisnicima Open ADSL-a da s portala Telekoma Srbija mesec dana potpuno besplatno preuzimaju odabrane numere, a potom ih slušaju na svom računaru. Katalog Muzikom trenutno sadrži oko 300.000 pesama, a logujete se s istim podacima koje koristite i na ostaim internet servisima Telekoma Srbija. www.muzikom.rs

Jesi li ovca?

Portal Nisamovca.com jeste specijalizovani portal za informisanje potrošača. Svim nezadovoljnim potrošačima, korisnicima usluga, klijentima i drugima pruža mogućnost da podele iskustva. Arogantni prodavac? Ne važi garancija? Ovo je mesto za vas!
www.nisamovca.com

IGRAČKI HOROSKOP



Blizanci (21. 5 – 20. 6)

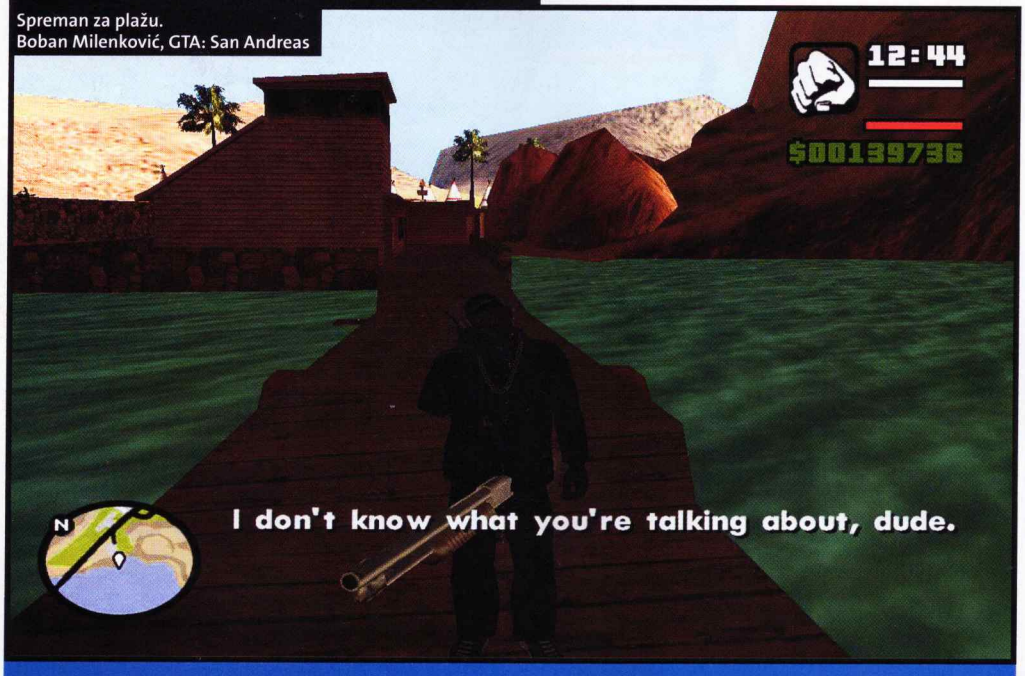
Ne nasedajte na akcije 2 za 1

Vi najbolje znate da to što u vama čuče dve osobe nije ništa čime se možete pohvaliti. Uvek je jedan od vas dočepa celog Twixa, a Duplo je preskup na ovu krizu. To što u hipermarketu prodaju dve igre po ceni jedne – takođe nije za vas, jer nijedna od njih ne valja, a i ne možete ih igrati u isto vreme. Probajte da iskoristite prednosi koje su vam podarile zvezde, pa nek jedan od vas upravlja tastaturom, a drugi nek bude zadužen za miša. Tako ćete se bolje snaći u kanteru... mada vas je tamo lakše pogoditi jer imate dve glave. Double head shot. Tuga, brate.

Dupla braća

ScreenFunShot

Spreman za plažu.
Boban Milenković, GTA: San Andreas



Zanimljive screenshotove iz igara i komentar pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs**. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (pogledajte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN

SCREENFUN No. 61 – 6/10

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)
Obrada fotografija: Olgica Grbić (olja.grbic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Aleksandra Andrić (aleksandra.andric@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Momir Borocki (momir.borocki@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Marketing asistent: Nataša Tatić-Mesaroš (natasa.tatic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Čalić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP

International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

21:20

SVAKE NEDELJE

SLIPS

NOVO!!!

2 DOLAZE KOLIMA

1 SE KUĆI VRAĆA **peške**

WWW.MTV.RS

MTV MUSIC TELEVISION

COMPUTERLAND games

ZEMLJA DIGITALNIH ČUDA

Precision Gamepad New

999

5.499
DualShock 3 Sixaxis Wireless Controller PS3

2.100
DualShock 3 Sixaxis Wireless Controller PS3

MX518 Gaming-Grade Optical Mouse Refresh

2.999

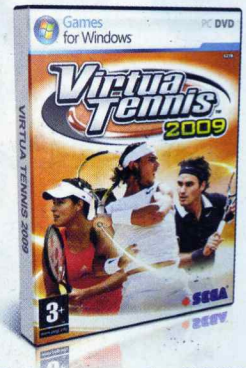
2.899
Cordless Rumblepad 2 New

OR !!! VELIKI IZBOR !!! VELIKI IZBOR !!! VELIKI IZBOR !!! VELIKI IZBOR !!! VELIK

1.999

Pro Evolution Soccer 2010

799



Virtua tennis 2009

2.799

Championship manager 2010 special edition

Sony Playstation 2 slim + igra

13.999

29.999
PlayStation PS3 40GB + igra

IGRE, KONZOLE, PRATEĆA OPREMA, GAMING FIGURE.....

3.699

Final Fantasy XIII Play Arts

1.599

Sonic the Hedgehog

IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI SAD VRŠAC

BLACKSHOP
Sterijina 43, 26300 Vršac 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

GREENSHOP
Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd 011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

ORANGESHOP
Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

WHITESHOP
Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad 021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs